林晃X角丸圆
讲漫画服饰造型
漫画绘制技巧的权威指南
日本漫画大师倾情奉献
综合讲解漫画服饰造型技法
本书适合初学者以及专业人士
[日]林晃 角丸圆／编著
日本漫画大师讲座
漫画服饰造型
"技法圣经"
独家揭秘创作高手的完整创作思路和绘画步骤
人体和服装绘制知识
服装褶皱的表现攻略
职业装、学生装、休闲装的表现
角色设计的服饰造型
2.
中青雄狮
中国青年出版社

林晃 X 角丸圆 讲 漫画服饰造型

（日）林晃　角丸圆 / 编著
德米特莉 / 译

日本漫画大师讲座 2.

中国青年出版社

只有穿上服装，角色才成立

眼睛、鼻子、发型等都是角色的构成要素，但是仅仅绘制面部是不够的。

【着装效果】

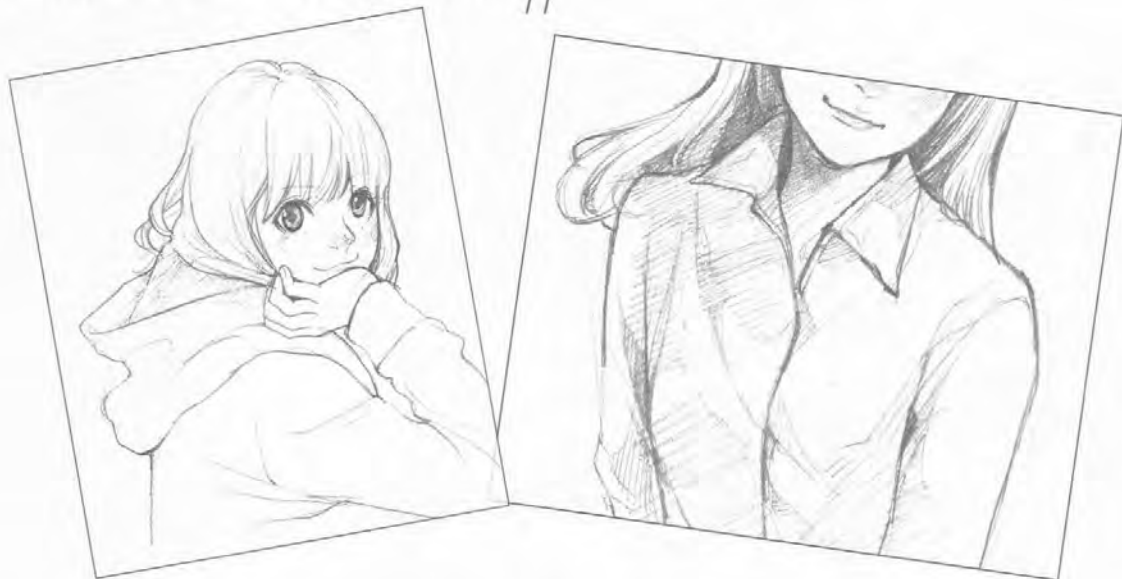
裸体的人物也能体现个性．但服装能让角色的个性更明显。

不同款式的泳装能够体现出不同的风格。

可以体现身体曲线的泳装。样式简单．强调了身体的曲线美。

可爱的泳装。小花边的装饰凸显了身体的轮廓。

鞋子也是表现角色的要素之一。

漫画、插图中不可或缺的服装

紧身
（贴身的）

宽松
（肥大的）

组合
（混合的）

- 服装是用来遮挡身体的。
- 包裹着身体的是服装。
- 服装的基础在于人体。
- 制作服装的依据是“如何才能方便运动”。

所以，不理解人体就无法绘制服装。

服装是身体的外壳

身体和服装的
透视图

正面的设计

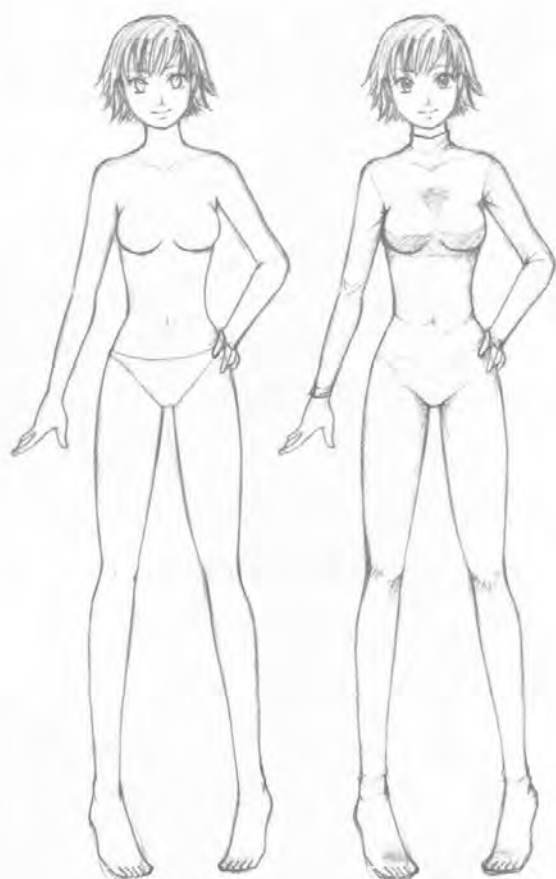
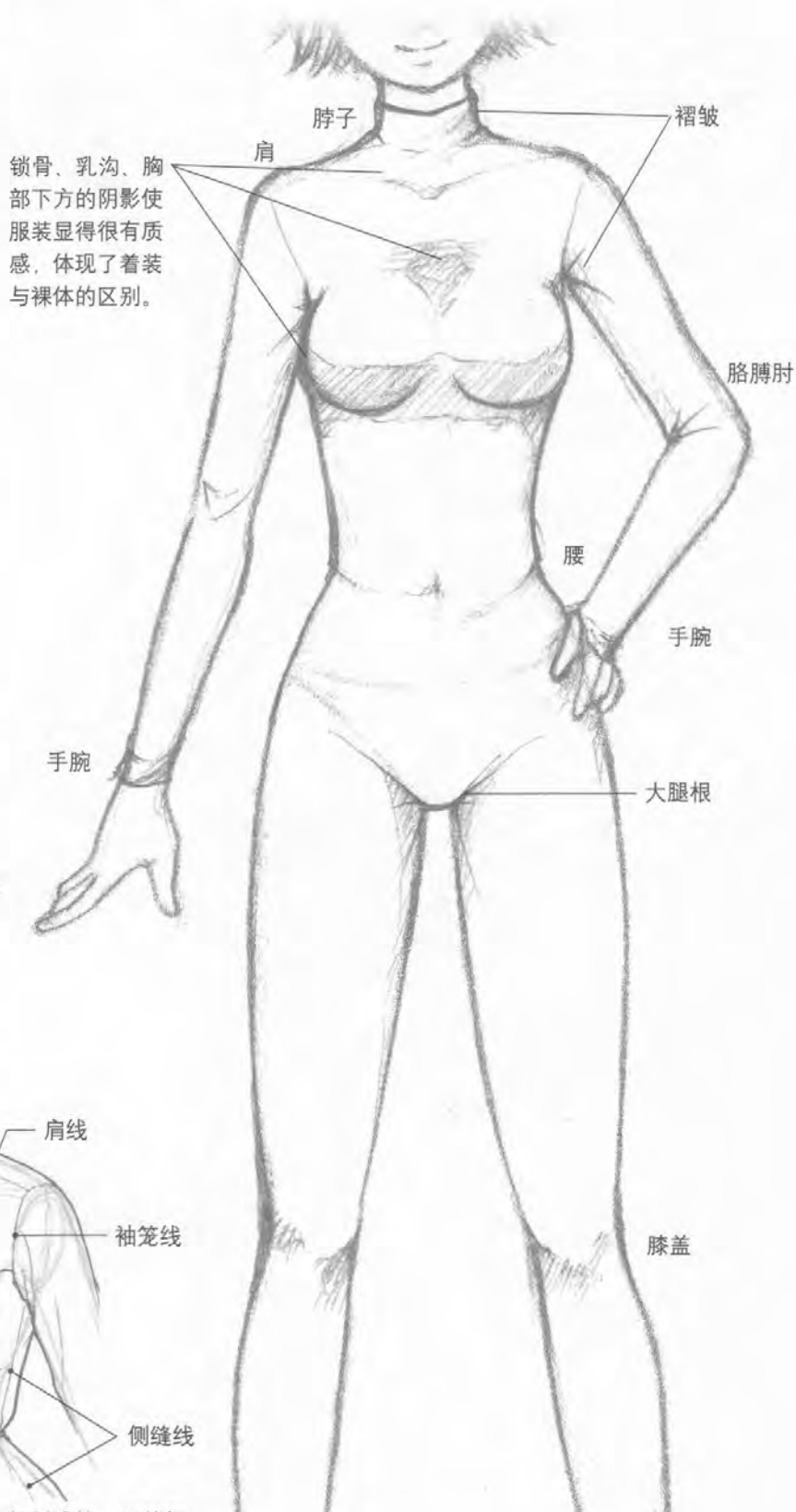
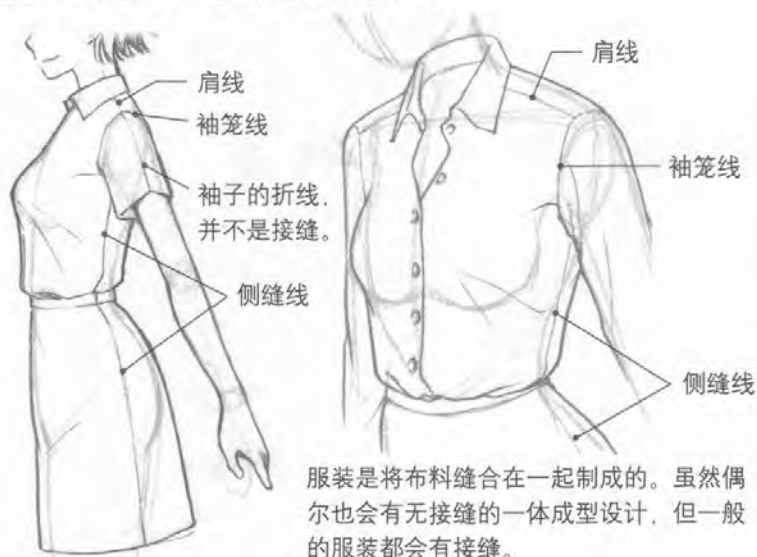
所以先学习身体和四肢的画法

●画法要点

绘制服装之前，首先要把人体的关节位置、身体的立体感、手脚的根部以及长度等画清楚。

※ 身体是藏在衣服里面的，所以通常不用画得这么细致。

赋予角色立体感

应该在哪里画出衣褶？衣褶和接缝是体现服装立体感的关键。

接缝是指肩线、侧缝线及袖笼线

服装是将布料缝合在一起制成的。虽然偶尔也会有无接缝的一体成型设计，但一般的服装都会有接缝。

画出褶皱与接缝

表现褶皱并不是在关节处画几道线就可以了，而是要表现出起伏感。

※ 绘制步骤及相关解说请参照 P76。

松紧变换令角色熠熠生辉

紧身的服装
（贴身型）

所有的服装，只要和裸体时的人物体型相比，都可以分为三种类型，也就是“贴身型”、“宽松型”以及“混合型”。

目 录

第 3 章
白领装、学生装和休闲装 —— 91

第 4 章
通向角色设计之路 —— 165

本书导言 ~只要能画好人体，就能画好服装~

本书从角色的身体画法入手。
只要能画好人体，那么绘制服装就不是什么难事了。
正确地绘制人体并不意味着要画得很细致。
只要能够画好全身的姿势以及确定大腿根、腰、手脚的关节位置就足够了。

画好人体就能画好服装。
我们可以将服装看成是包裹着身体的外壳。
因此，我们在绘制轮廓的时候，有时紧贴人体，有时会与人体保持一定的距离。是宽松还是紧身，是由服装的类型决定的，而服装的类型只有三种："贴身型"、"宽松型"以及"混合型"。

通过服装的穿法和人物动作，也可以体现出宽松和紧身的感觉。
反过来说，只要抓住服装的松紧关系，就能把握着装的不同风格和动作的表现。

本书从人体素描及服装的松紧变化来讲解如何绘制服装，这也是让你笔下的角色熠熠生辉的关键技巧。
让我们从松紧变化中体会绘制服装的乐趣吧！

※ 本书的图例都是用铅笔和自动铅笔绘制而成的，印刷之后，线条的浓淡可能与实际绘制的浓淡有所不同。

第1章

身体和服装

人体先行还是服装先行

先有人体再有服装

应该是先画人体再画服装。服装的凹凸和曲线都是根据人体的线条来绘制的。

制作舒适、合体、便于运动的服装是我们一直以来追求的目标。

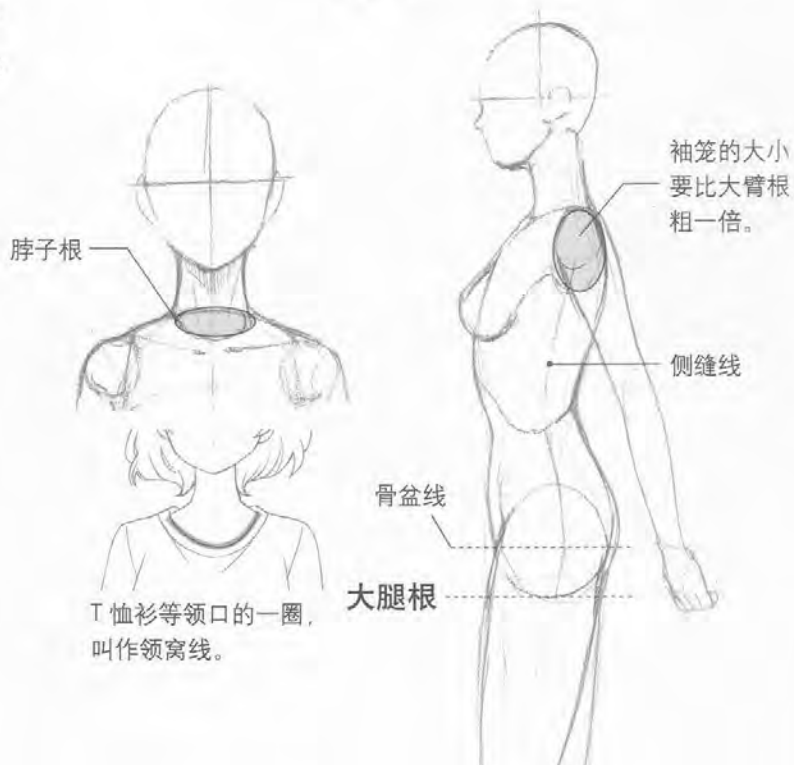
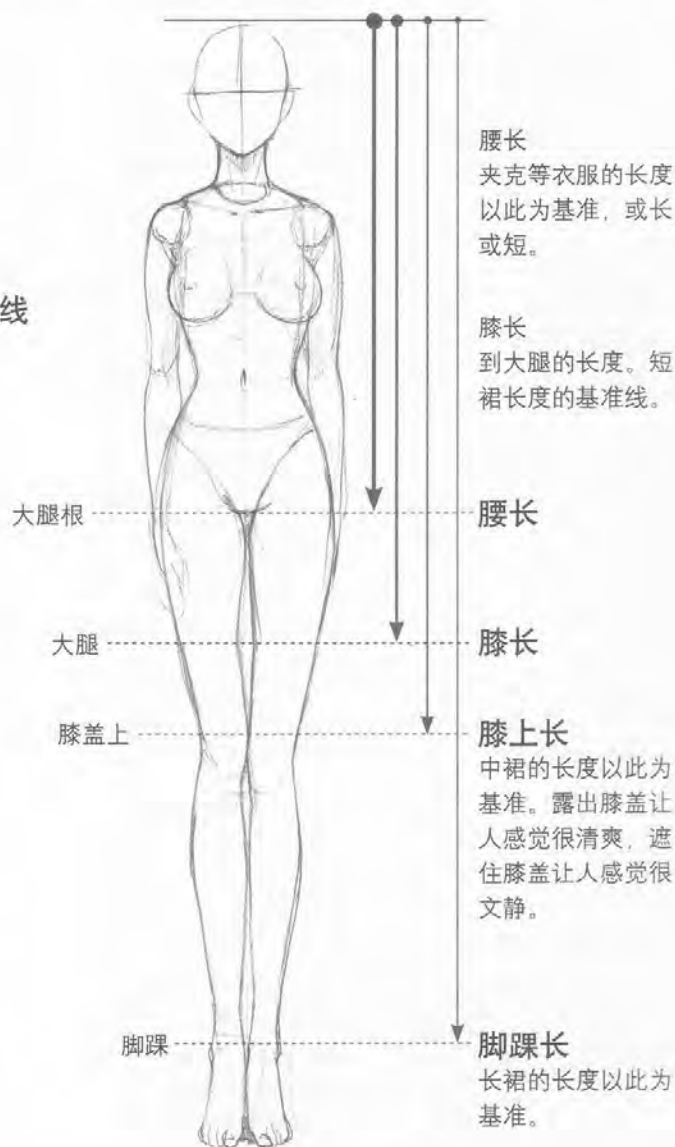
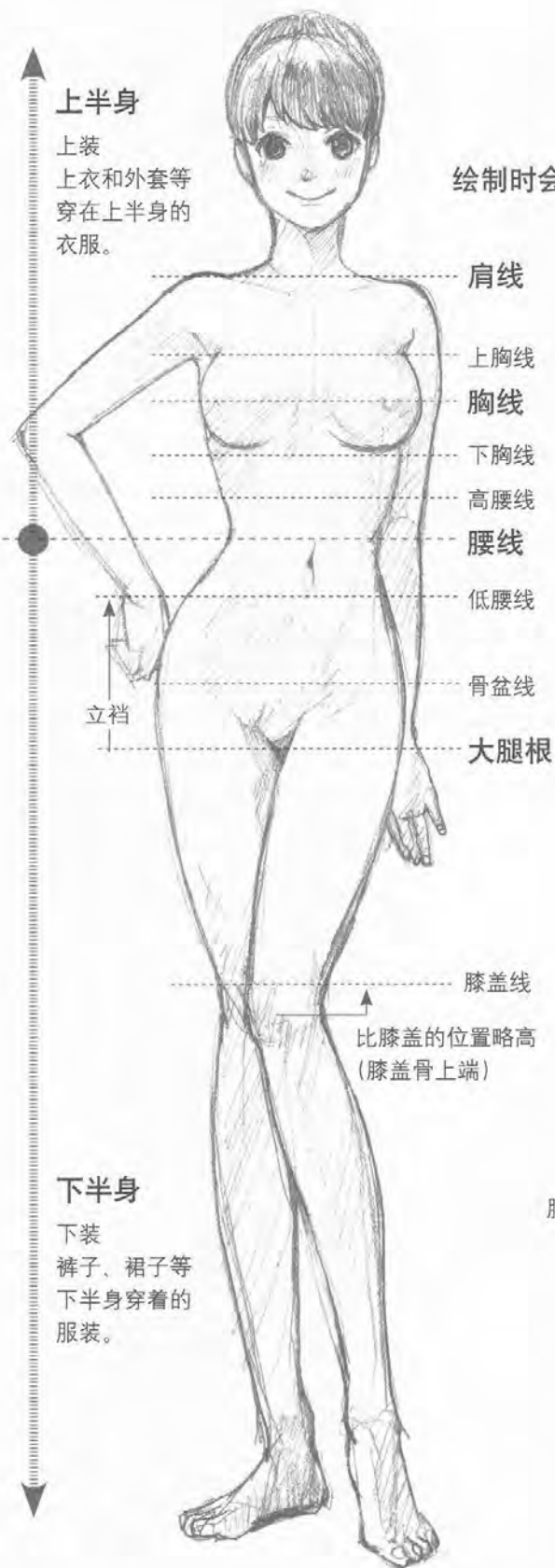
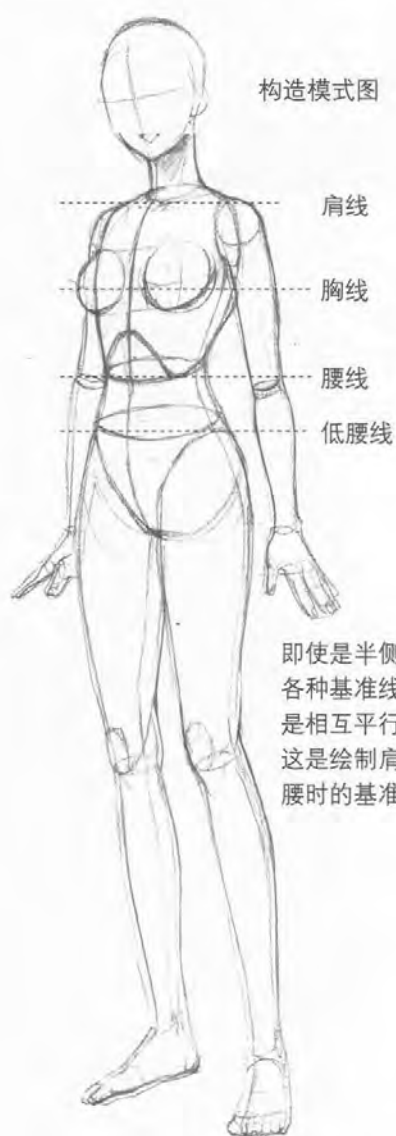
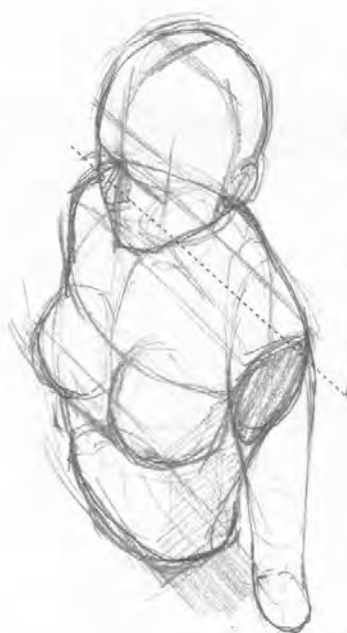
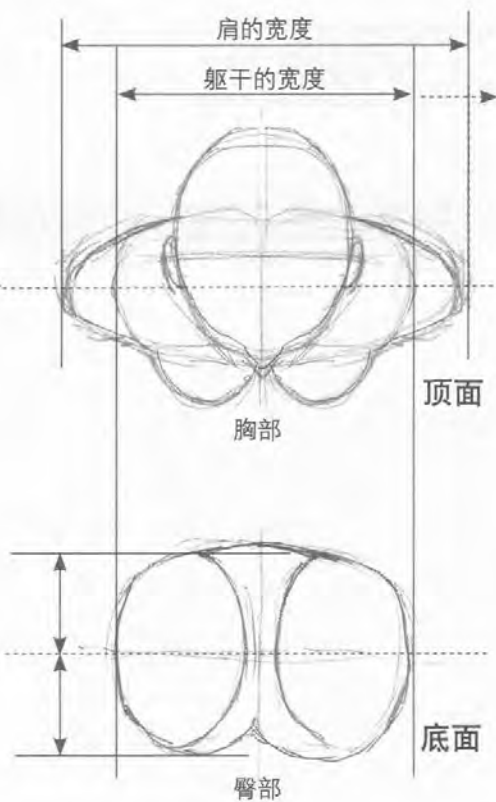
人体素描是绘制服装的底稿

头身比较小的 Q 版角色也是先画人体再画服装。

如果不画人体直接画服装，就会产生这样的失败作品。

学习绘制人体

找准人体各部分的位置。这里有一些关于服饰的专业术语，可以帮助大家有效地绘制出人体进而画好服装。

掌握绘制人体的方法

画出立体感
构造模式图
肩线
胸线
腰线
低腰线
即使是半侧面，
各种基准线也都
是相互平行的。
这是绘制肩、胸、
腰时的基准。
肩线
肩的宽度
躯干的宽度
顶面
胸部
中心
底面
臀部
肩线是左右肩膀
最高处的连线。
利用基准线绘制
肩线
腰线
骨盆线
因为构图角度
产生透视，所
以基准线呈倾
斜状。
构造图
胸线
低腰线
下胸线
中心

了解服装

利用服装轮廓（整体感觉）的差异、材料以及基本构造的区别等来表现不同场景的角色吧！

服装分为贴身、宽松和混合三种类型

根据身体的轮廓曲线是否显露了出来，将服装的类型分为显露（贴身）、不显露（宽松）以及部分显露（混合）三种类型。

贴身型　　宽松型

混合型

贴身型。服装紧贴着身体，其特征是可以体现出身体曲线。此类服装多用于表现自信、活泼的角色。泳装、紧身衣都是此类型的代表性服装。

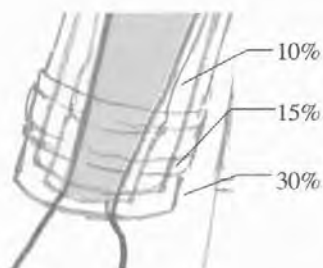
宽松型。服装整体很宽松，其特征是看不出身体曲线。一般用于表现大家闺秀或者性格沉稳的角色。

混合型。贴身型和宽松型的组合，一般来说，大多数服装都是混合型的。可以体现出胸部的高度，但臀部却被隐藏起来。也可以是宽松的上衣，配合包臀的牛仔裤，不同的组合反映不同角色的特征。

贴身 ►
宽松 ▷
全身都是贴身装。
全身都是宽松装。
肩部是贴身的。
胸部有一部分很贴身，但因为衣服沿胸部曲线下垂且很宽松，所以算是宽松型。
胸部及臀部比较贴身。
贴身
宽松
贴身
宽松
堆积褶皱使局部显得宽松。
短袜也是宽松型。
袜子是贴身型。
贴身
宽松
贴身
宽松

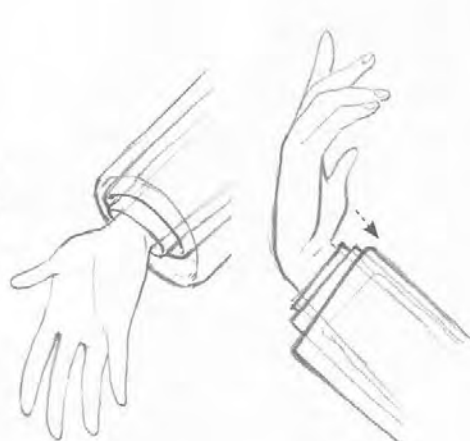
服装的厚度

服装的厚度大体分为三种类型。越厚的服装越能遮掩身材曲线，人物的整体感觉也随之不同。

衬衫和T恤衫等一般都会比身体的实际尺寸大出10%的余量。

薄型。有10%余量的罩衫、衬衫、T恤衫等，都是直接贴身穿的上衣。

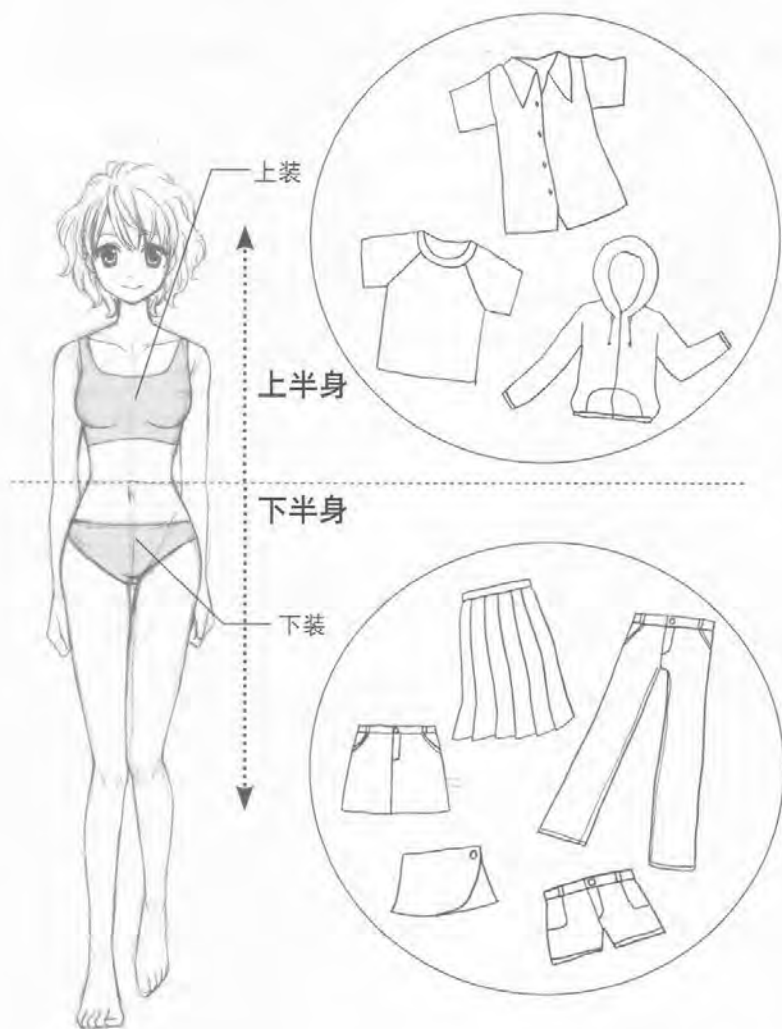
稍厚型。有15%余量的西装外套等，都是套在外面穿的上衣。

厚型。有30%余量的大衣等，这是里面穿了几件衣服之后罩在最外面的上衣。

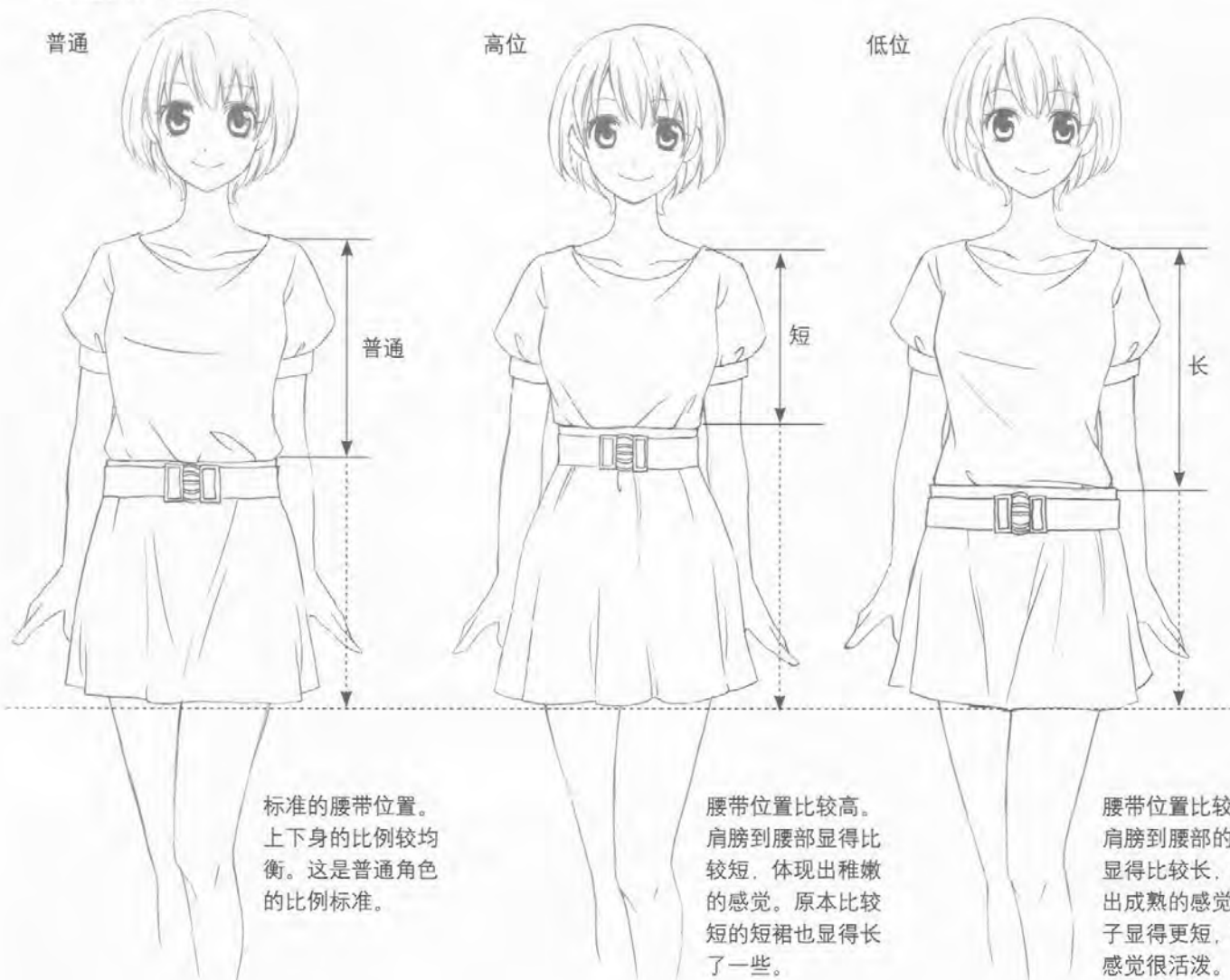
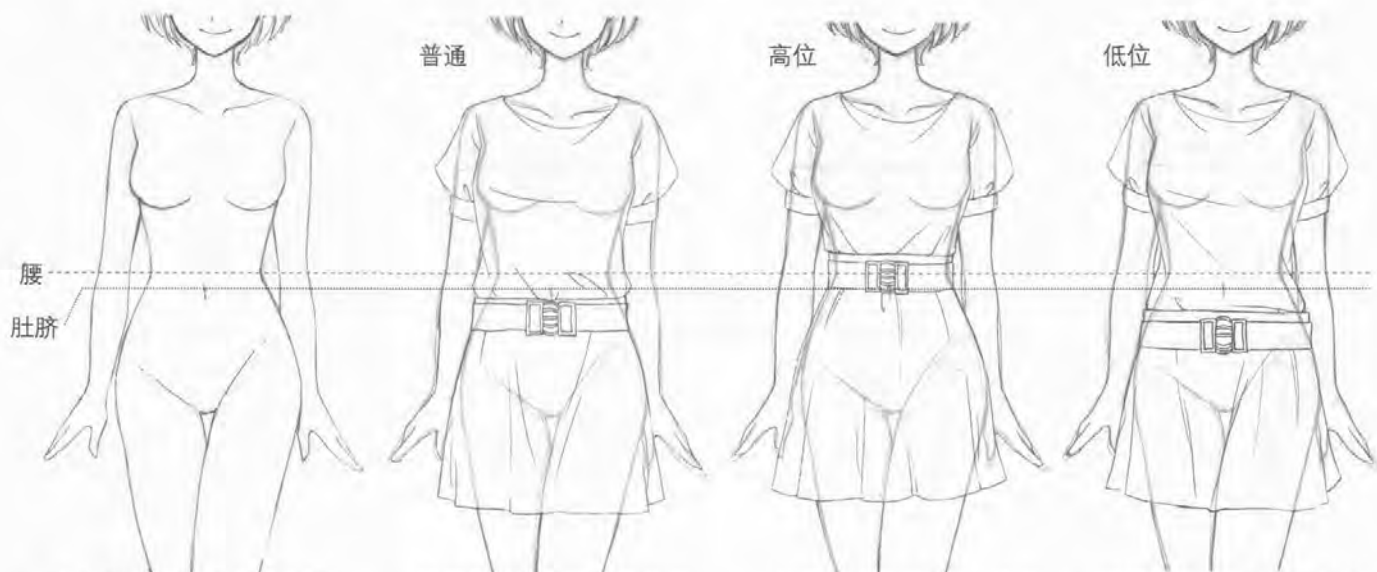
衬衫
（普通）
外套
（稍厚）
大衣
（很厚）
基本贴身
基本宽松
宽松
胳膊下垂时，通
常情况下只能看
到大衣的袖口。
外套的袖口

时装设计的关键词

连衣裙、套装、多层装

让我们来学习一下如何给角色穿上时髦的衣装以及服装设计的基础知识吧！

多层装的时尚搭配
上装
上半身
下半身
下装
这里只介绍款式的搭配，实际上还要考虑到色彩的搭配。
上装：吊带 + 衬衫 + 外套
下装：短裙 + 打底裤
上装：衬衫 + 短外套 + 领带
下装：筒裤
小技巧：以假乱真
高领衫
带头巾的披肩
中长的连衣裙
具有设计感的线条。没有什么功能上的作用，只是用来装饰，看起来更加华丽（在一些情况下有头巾的作用）。
腰带
装饰线加上腰带将连衣裙分成三个部分，增强了服装背面的层次感，看起来更时髦了。
让人误以为是上下两件套的连衣裙。加上腰带，将上下分开。也有一些连衣裙本来就有腰带。

改变腰带位置后的效果

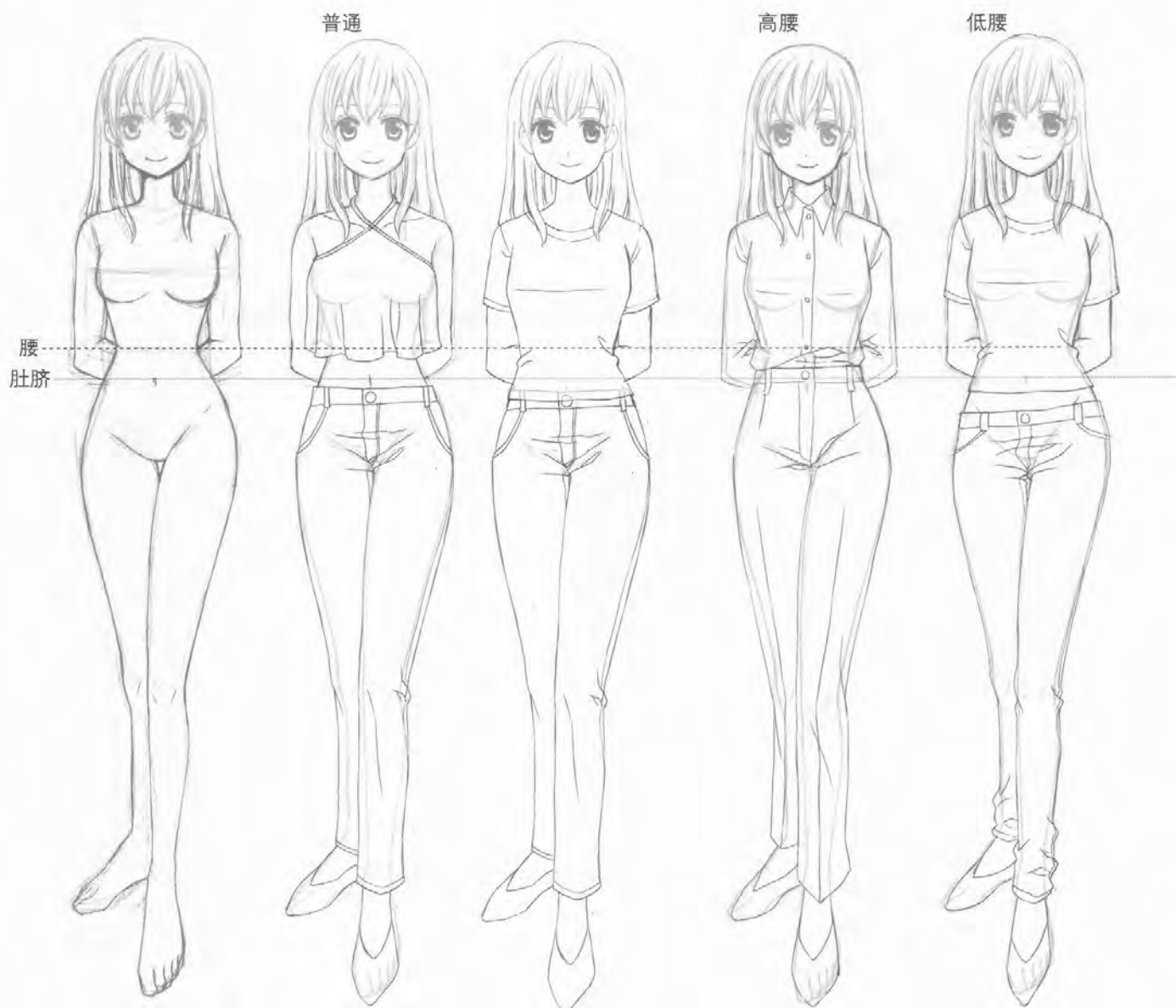
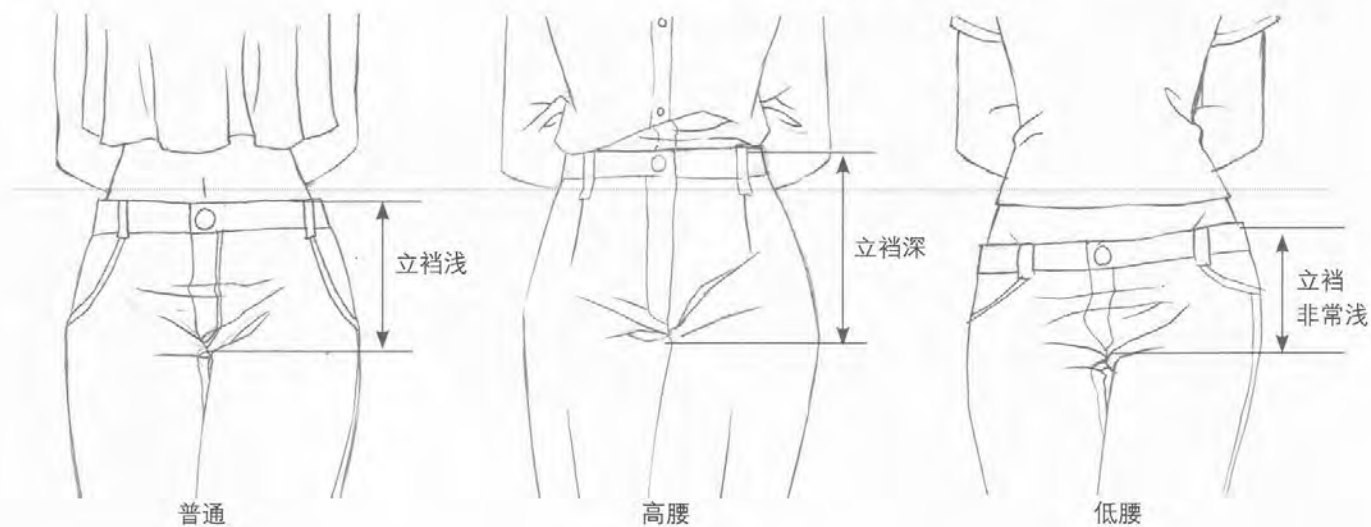
改变腰带的位置可以体现出不同的躯干长度，角色给人的印象也会随之改变。

● 腰带 + 短裙

● 裤子

牛仔裤、宽松长裤的腰部都是以肚脐的位置为基准来进行绘制的。立裆的长度有很大不同。

普通 高腰 低腰

腰

肚脐

虽然裤子同样都是普通型，但上半身服装（上装）不同，整体感觉就很不一样。

第一印象（轮廓）

● 宽松（休闲）

因为不强调身材曲线，所以变化可以多种多样。

连衣裙　披肩　西服配宽松的裤子　衬衫配半裙　人体素描

● 贴身（紧身）

很容易体现身材曲线，无论是裤子还是裙子，乍一看，整个轮廓都是类似的。

吊带衫和包臀的小短裙

合身的 T 恤衫和包腿牛仔裤

类似制服的连体衣

● 混合 / 宽松 + 贴身

下装是宽松型，上装是贴身型，整体给人宽松休闲的感觉。

下装是贴身型，上装是宽松型，整体给人贴身的感觉。

效果基本相同的贴身型和宽松型

宽松

贴身

因为肩膀和腿部同样都暴露了出来，所以躯干部分的宽松和贴身通常不会引人注意，二者效果基本相同。

外套

大衣

外套和大衣的轮廓完全不同。

完全掩盖身材曲线的宽松型

白大褂等医生护士的衣服会完全遮挡身体的曲线。

贴身服饰体现不同的身体比例

大腿根的位置有少许变化，整个感觉就很不一样。

成熟感觉的比例

躯干部较短，给人幼稚可爱的感觉。

古代服饰

两千多年前的服饰就已经存在宽松和贴身的混合搭配了。

包身的古埃及服饰

古代埃及人的服装类型主要是贴身型和混合型。

贴身型

混合型

宽松地垂
下来。
紧贴身体
的曲线。
斗篷风格
的披肩
裙子很宽松。
头饰
披肩
带子
项链
用一块布包
裹着身体。
和服基本上也
是一块布料。
腰带的位置跟古
代埃及人的服饰
一样，在下胸线
位置。

宽松包裹的古希腊服饰

古希腊人的衣服是宽松型的。如何将一大块布变成衣服是古希腊人智慧的体现。

希腊长裙

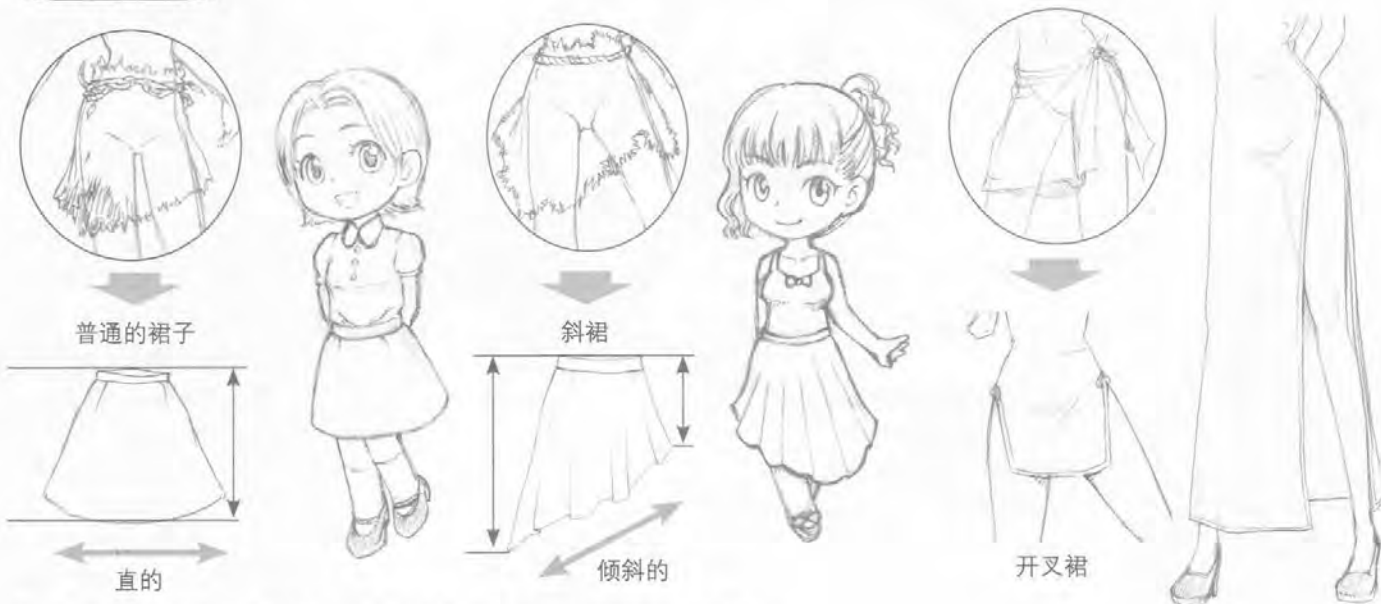
把一大块布折叠后，包裹身体、挂在肩上、系上腰带就变成了优雅的希腊长裙。

● 着装方法（服装结构）

①
折叠
②
从背后绕过来。
③
穿过腋下并遮住胸部。
④
将前后部分提到肩膀上固定。
⑤
扎上腰带
侧面是敞开的，只在肩膀上固定。
另一侧只能看见腋下的部分皮肤。
实际上会皱皱巴巴的，但画的时候可以美化一下。

希顿
把一大块布折叠、包裹身体，然后在肩膀上固定，再束上腰带，这样就形成了优雅的裙子。
● 着装方式（服装结构）
①
将一块布的侧边缝到一起，形成一个圆筒形。
② 将圆筒上端的两处用小工具固定起来。
形成了把脖子套进去的洞。
③
穿在身上就是这样。
④
大臂
胳膊肘
手腕
同样，把以上两到三处前后固定起来。
⑤
最后扎上腰带就完成了。
单侧会有接缝。

史前人类的短裙

下面我们来看看原始社会的人类服装。现在的裙子也可以说是由史前人类的短裙演化而来的。

※ 补充：日本江户时代的下装以及穿在和服里面的内衣也被称为短裙。

画好服装的3个要点

接缝、圆弧和褶皱

服装的接缝、下摆的圆弧以及褶皱都是体现人体立体感的关键。

1. 接缝

2. 袖口、下摆等的圆弧

3. 褶皱

这三点是体现角色立体感的关键。绘制服装的时候，我们需要用服装的线条来体现角色的立体感。

失败的例子

- 没有接缝
- 袖口、下摆等是直线
- 没有褶皱

只把领口和袖口改成曲线，就大大增强了立体感。

● 绘制穿着衣服的透明人

①首先要确定服装。

②确定人物的姿势。

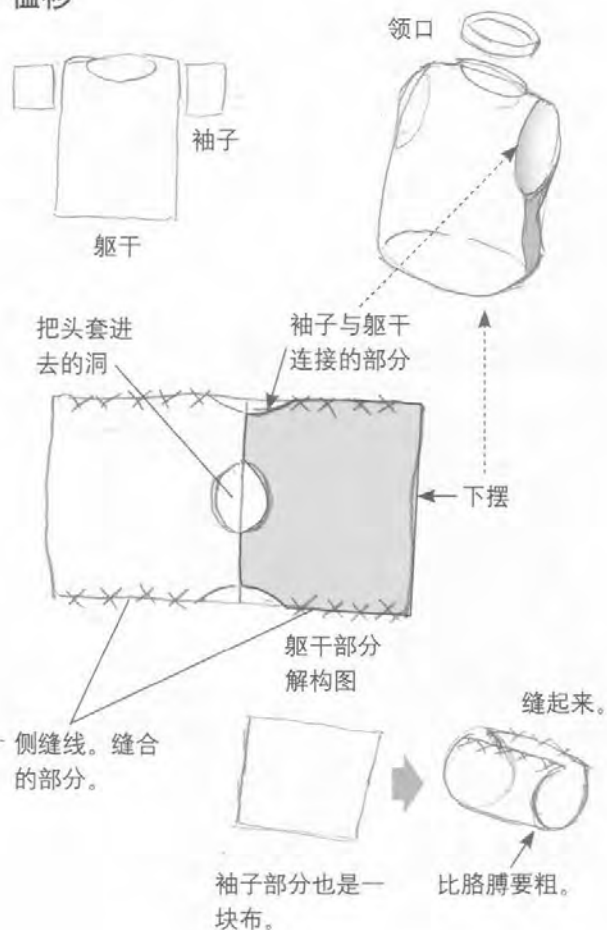
找准关节的位置。

身体的轮廓就是服装的轮廓。

躯干和手脚都是透明的。穿上衣服后，袖口、裤脚都是椭圆形的截面。

③完成

● 关于接缝

T恤衫

领口

袖子

躯干

把头套进去的洞

袖子与躯干连接的部分

下摆

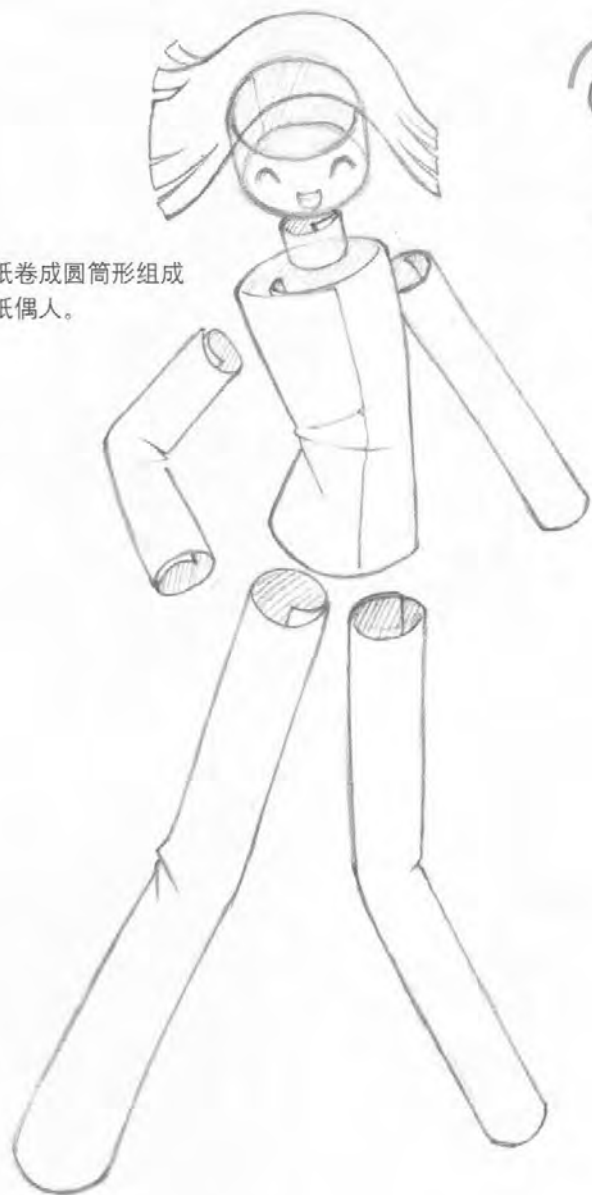
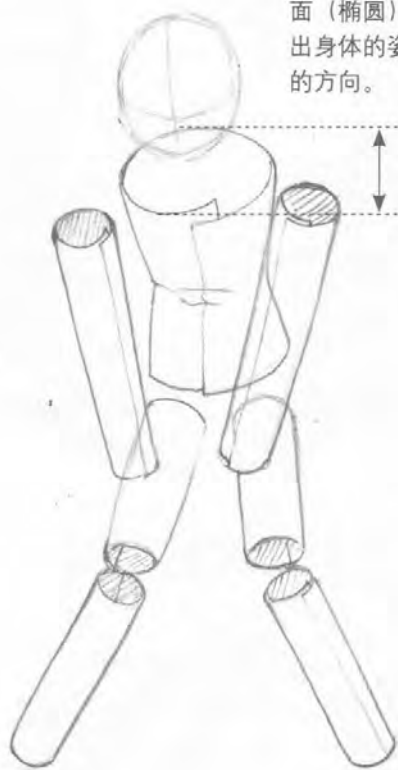
躯干部分解构图

侧缝线。缝合的部分。

缝起来。

袖子部分也是一块布。

比胳膊要粗。

将服装分解为“圆筒”，才能掌握好三个关键点

● 用纸筒体现出人的立体感

● 纸筒是靠关节连接起来的

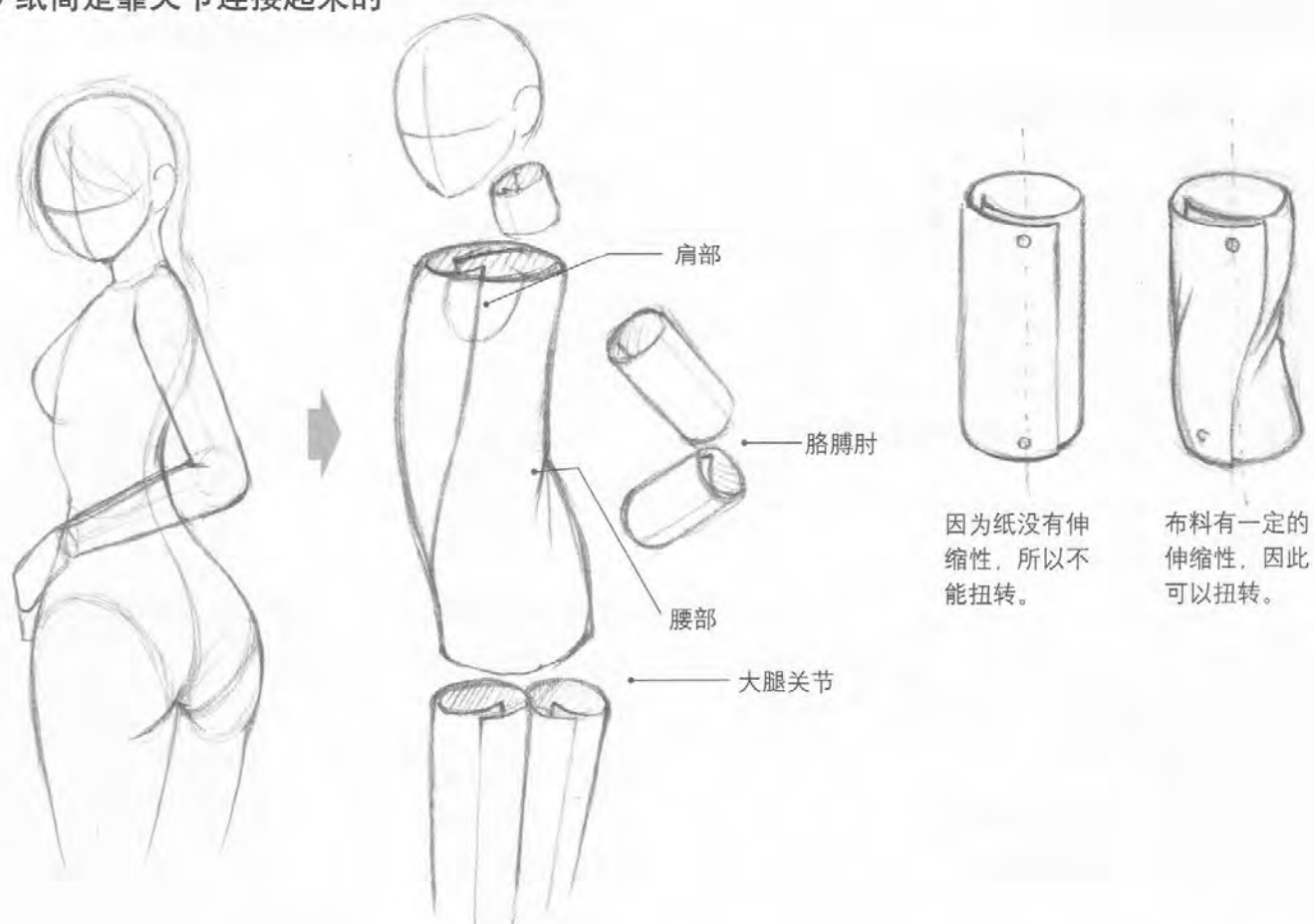
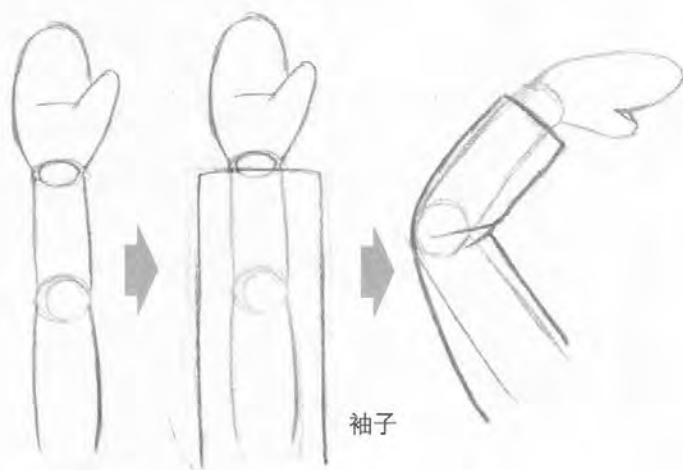
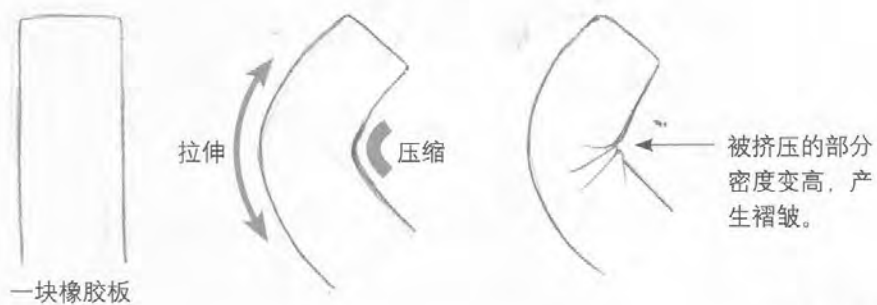
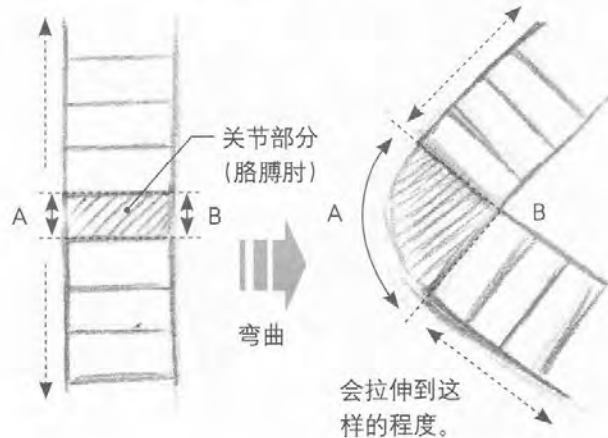
肩部

胳膊肘

腰部

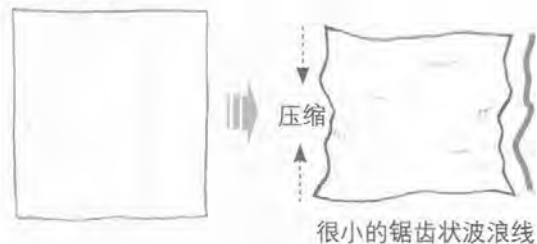
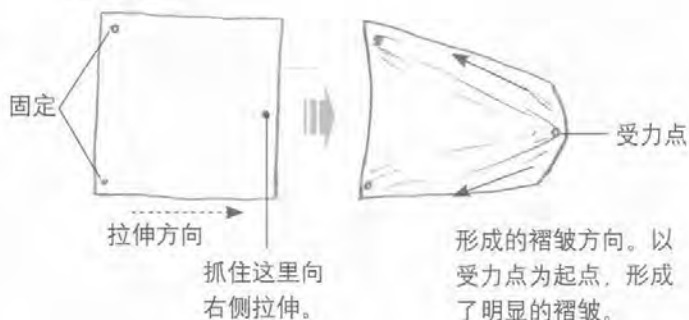
大腿关节

因为纸没有伸缩性，所以不能扭转。

布料有一定的伸缩性，因此可以扭转。

● 注意拉伸和压缩，压缩产生褶皱

各种褶皱

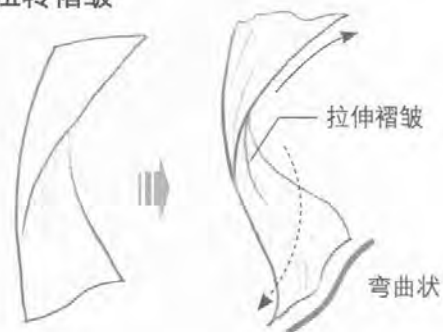
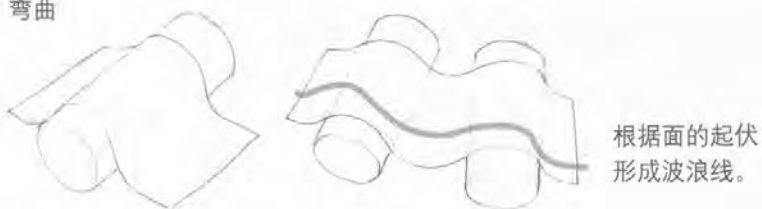
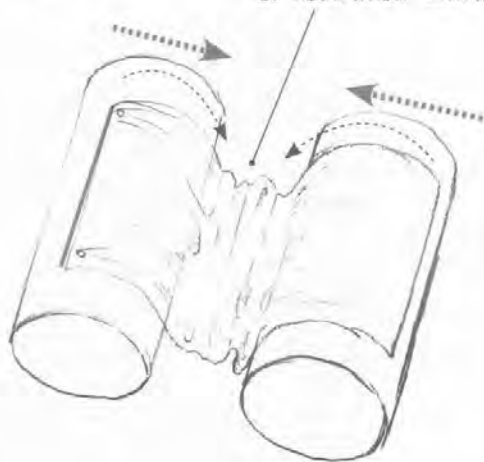
服装的褶皱一般都是在关节及下摆等部位出现，下面我们用一块布来分别演示各种褶皱的样子。

在一块布上做出各种褶皱

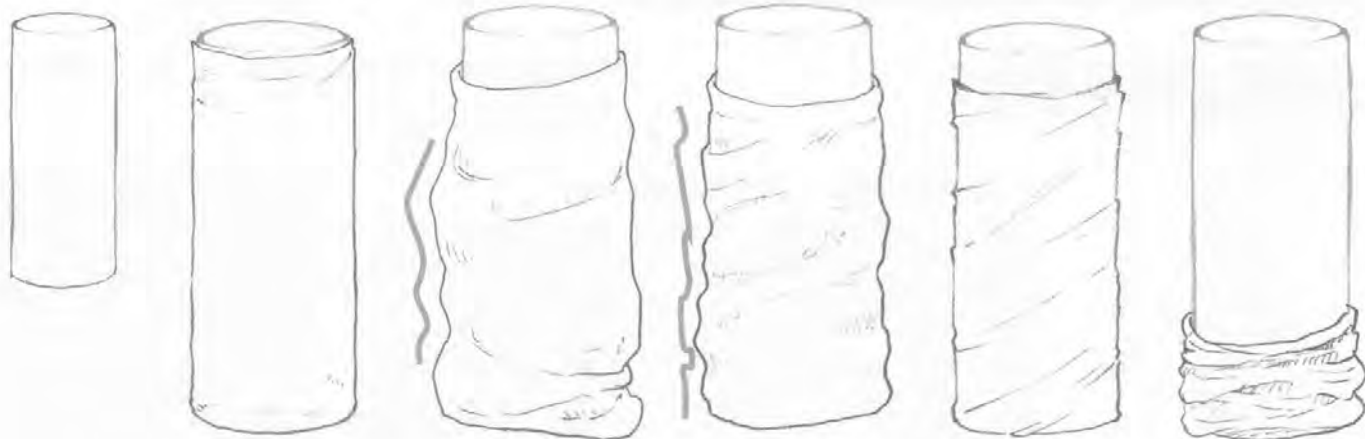
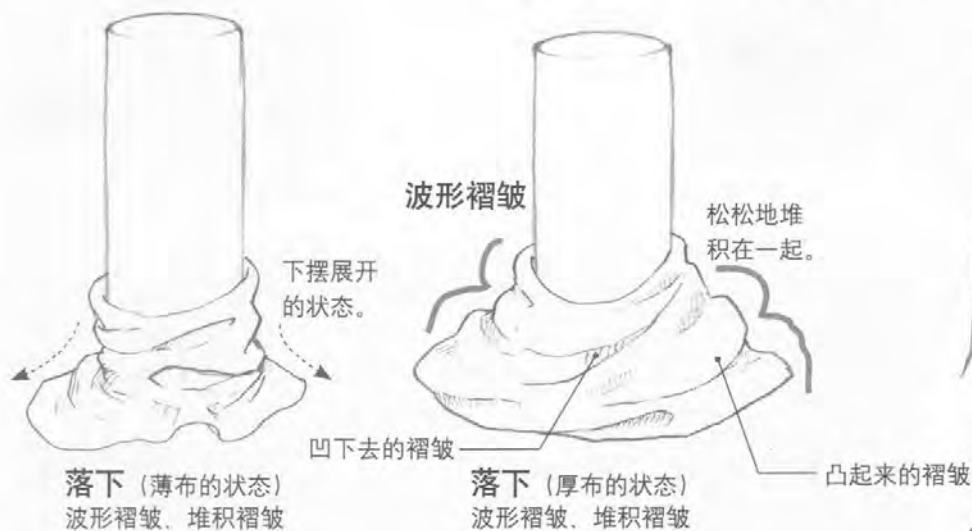
压缩褶皱

拉伸褶皱

下垂褶皱（自然弯曲）

下垂 + 折叠褶皱

（因重力而下垂形成的褶皱）

扭转褶皱

堆积褶皱

给圆柱体裹上布

观察一下轮廓的变化以及表现褶皱的线条。

轮廓的线条变得皱皱巴巴。出现很多压缩褶皱、堆积褶皱以及山形褶皱。衣服都贴在了身上。

绘制步骤 ~外套＋紧身裙角色的绘制~

绘制正面的姿态

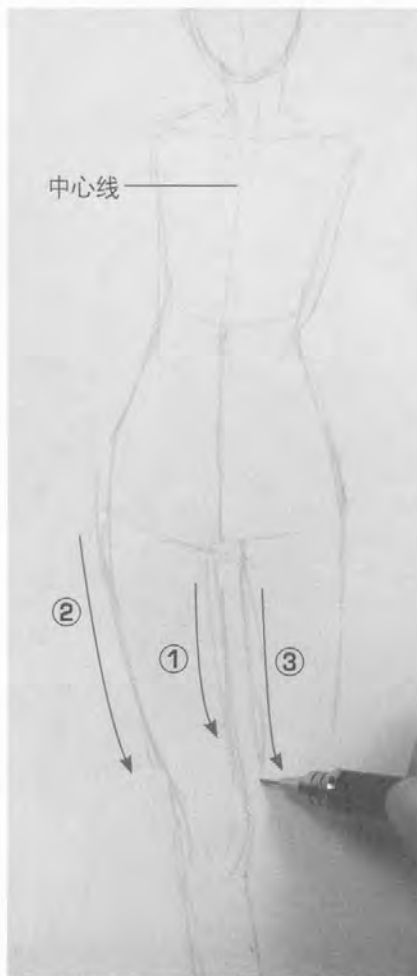
绘制服装要从人体素描开始画起。让我们来看看森田和明老师的绘制步骤吧！

森田和明简介
Morita Kazuaki
出生于日本静冈县。曾经从事漫画创作，现在作为动画师、绘画监督、角色设计师活跃在业界（参考P54）。

1. 身体的轮廓：画出身体的形状

1. 面部大轮廓。画出椭圆形和十字辅助线。

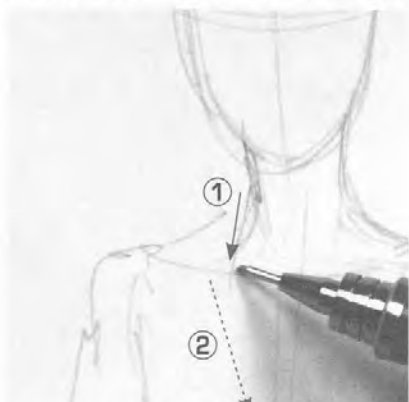
2. 画出脖子及其周围部分，确定肩线。

3. 身体的轮廓是四方形。整体感觉比较纤细。

4. 找出身体的中心线，并绘制腰部和腿部的线条。

5. 画出左右胳膊。绘制肩膀、大臂、胳膊肘、前臂等部分的时候，需要注意关节的位置和各部分的长度。

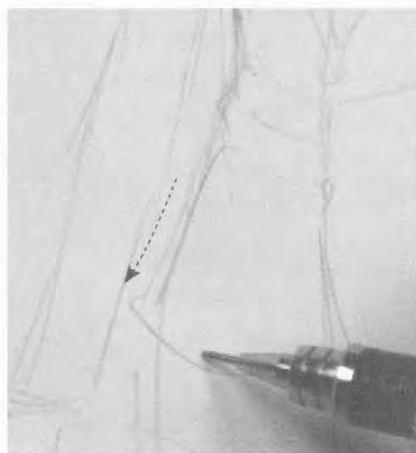
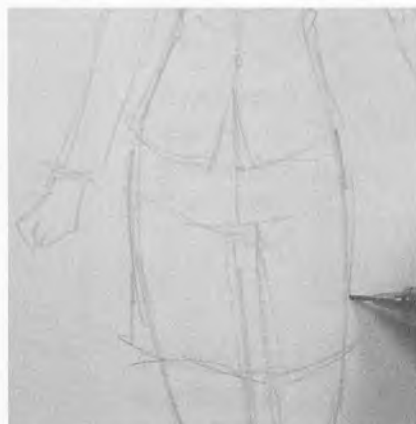
6. 确定手的位置，绘制手的轮廓。简单绘制一下，只要能看出手的大小和形状就可以了。这样一来，全身轮廓的绘制就基本完成。

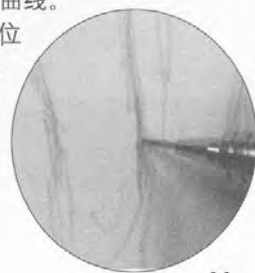
服装的绘制从人体素描开始。

2. 服装的轮廓：根据身体的轮廓，画出服装的大体形状

1. 画出领口以及胸部。由于领口是围绕脖子的，所以绘制的时候要与脖子拉开距离。

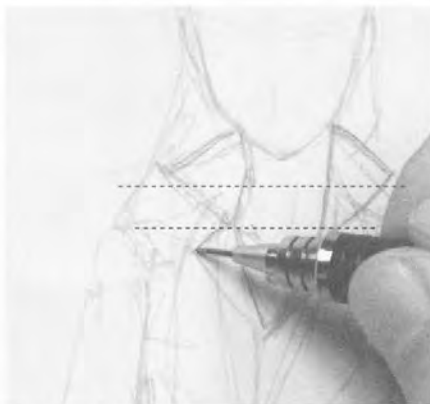
2. 画出领子。看起来好像很简单，但绘制的时候要注意使①和②的领子凹陷处对称。

3. 根据脑海中的想象画出外套的轮廓。虽然想设计成比较贴身的感觉，但绘制的时候还是要比身体的轮廓大一圈。

4. 画出外套的下部。左右两边分开的地方也在中心线上。

5. 下摆的表现。在人体腰部的外侧画出下摆的线条。

6. 裙子也一样，绘制的时候，要比腰部及腿部的轮廓线大一圈。

7. 画出大腿的曲线。注意膝关节的位置，用圆弧来表现。

服装的轮廓要以身体的轮廓为基准来画。

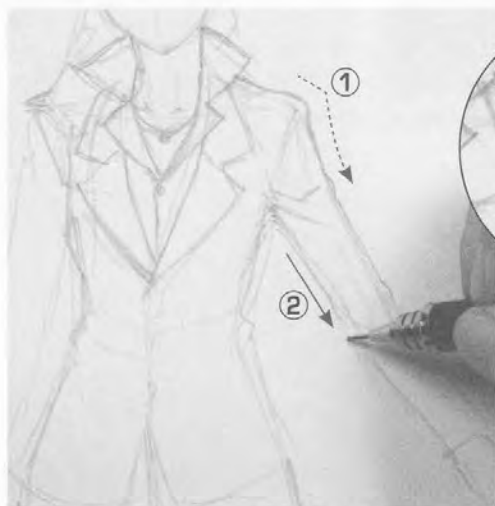
3. 细化脖子到胸部的线条

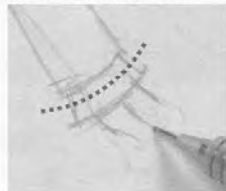
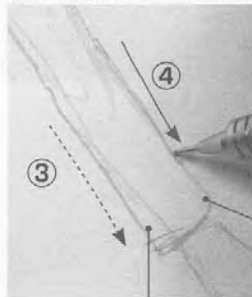
1. 画出里面衬衫的领子和项链。

2. 左右领子的大小、角度和凹陷的位置都要对称。

3. 画出衬衫的衣襟，绘制外套胸部的线条。

4. 确定外套领子的形状。

①

②

外套的肩部有垫肩，所以绘制的时候要注意强调出转角以及拉伸的感觉。

5. 绘制袖子时要注意表现宽松和贴身的变化。

6. 注意袖口是弧线。然后绘制手部。

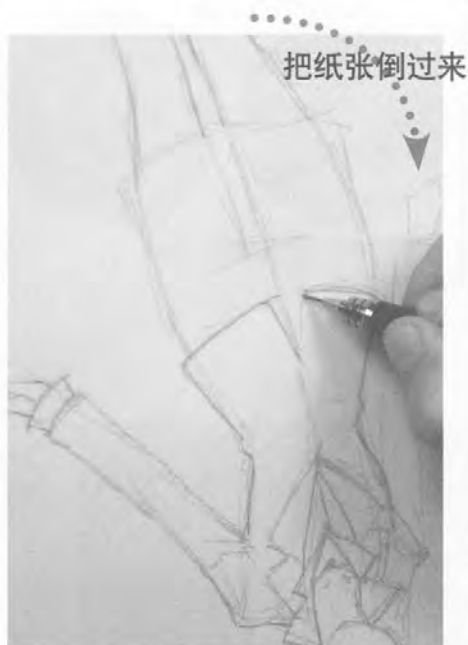
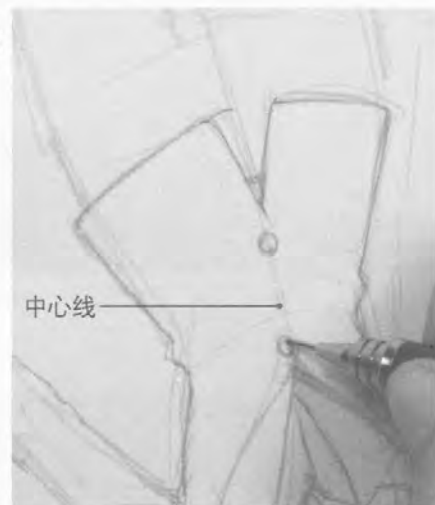
7. 脖子、胸部和一只袖子的形状都已经绘制完成了。

扣子和前襟的交叉点都在中心线上。

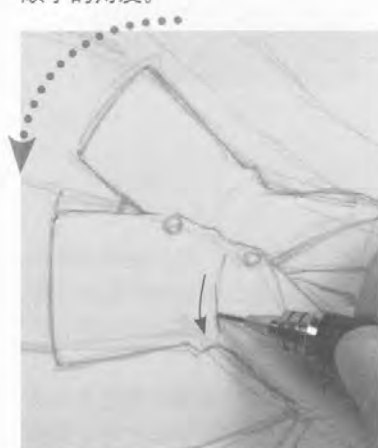
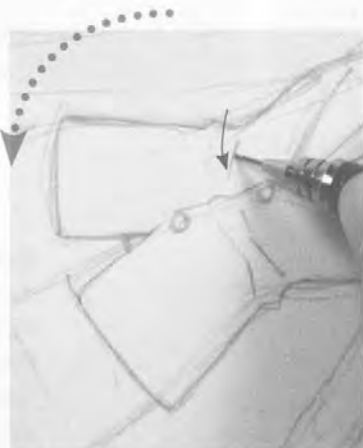
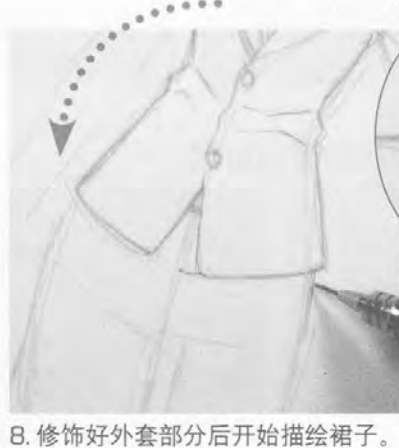
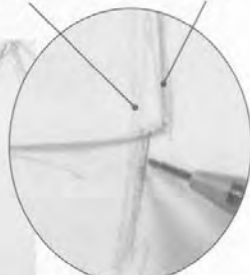
4. 修饰轮廓线，画出身体细节

1. 将服装的轮廓线描绘清晰。

2. 和领口一样，收腰的部分也要保证左右对称，高度一致。

腋下的轮廓线要画得贴身一些，这样一来，身材会显得很苗条、很有型。

3. 修饰外套的下摆。要想画出平缓的长曲线，可以将纸张转到一个自己画起来比较顺手的角度。

4. 沿着中心线画出扣子。（这里纸张没有转回去是因为这样画也没有问题，如果想转回去画也可以。）

重要

5. 画出前襟的接缝。因为扣子是在中心线上的，所以接缝要和中心线错开一些。

6. 转动纸张，画出腰部的褶皱。

7. 继续转动，绘制褶皱。

8. 修饰好外套部分后开始描绘裙子。

请大家注意一下身体的线条和衣服线条的距离。绘制外套的时候要注意身体的轮廓和裙子轮廓的距离关系。

从上往下画比较顺手。

5. 画好裙子

1. 沿着大腿的轮廓线来画。包臀裙是比较贴身的。

2. 大腿根附近要画出 V 字形的褶皱。实际上，很多包臀裙这里的褶皱并不明显，但绘制的时候还是要画出来，给人更真实的感觉。

3. 集中很多褶皱的部位会产生凹陷。根据褶皱的交叉点画出中心线（这里主要是用于体现设计效果，并不是接缝）。

4. 整理裙子下摆的线条，并绘制出阴影。

6. 肩部、袖子的绘制

左胳膊也用相同的步骤来画。

7. 头发和面部放在最后绘制

整理线条，完成绘制。整个绘画步骤中，无论是身体的轮廓还是服装的轮廓，绘制得都很粗略，但这些都是完成最终图稿的必要步骤。
绘制过程中不断以打底稿的感觉画出这些轮廓，最后完成构图，这才是专业的绘画方法。

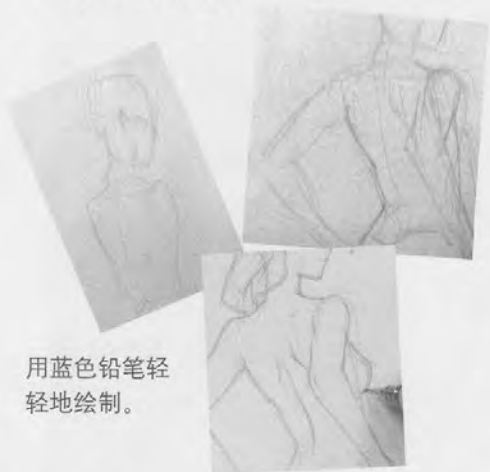
身体、服装的轮廓会带给你灵感。

8. 完成

绘制背面的姿态

绘制服装的时候，一般只要像之前介绍的那样，画出草图的感觉就可以了，这里为了展示人体与服装的关系，将人体画得比较细致。

绘制人体

1. 身体的轮廓

用蓝色铅笔轻轻地绘制。

2. 整理线条

1. 从近景的胳膊处开始描绘。

2. 绘制过程中可以根据需要旋转纸张，边转边画。

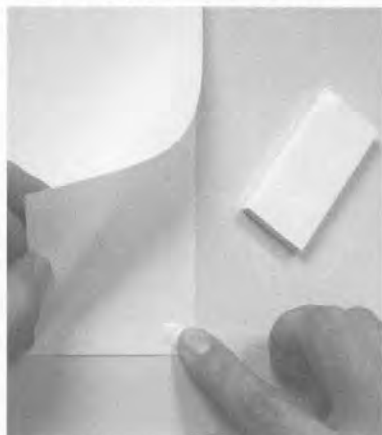
3. 画好胸部和后背的线条再画臀部。

4. 按顺序画出后背、远景的胳膊和头部（头发）。

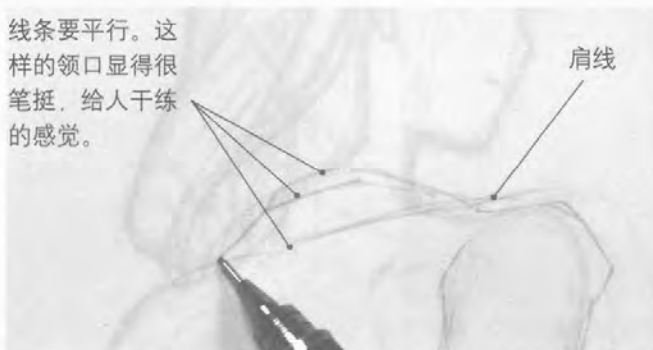
5. 绘制头发、面部，最后再画出眼睛。用精细的曲线来表现瞳孔。转动纸张，使绘制的时候更顺手。

商业用途的作品绘制起来比较繁琐。

服装的绘制 1　服装的轮廓

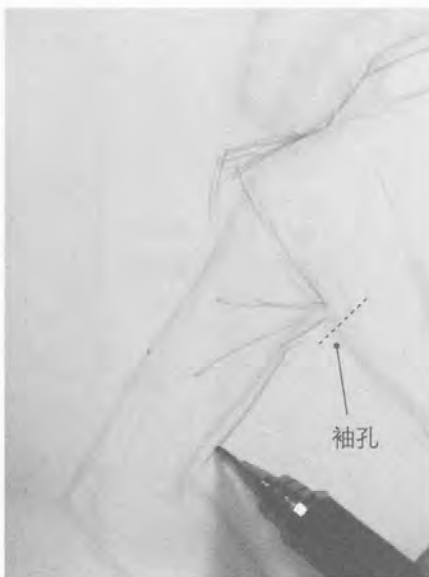
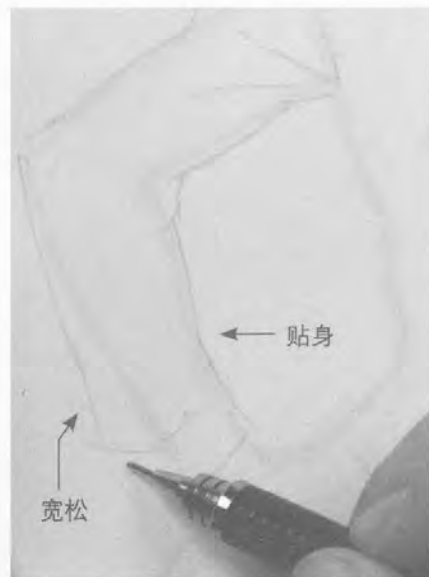
1. 找出袖子和领口的形

1. 将一张白纸覆盖在刚画好人体的纸上，对齐，然后用可塑橡皮或者制图胶带来粘贴，将其固定。

2. 和绘制人体的步骤一样，也是先画近景的胳膊（袖子）。

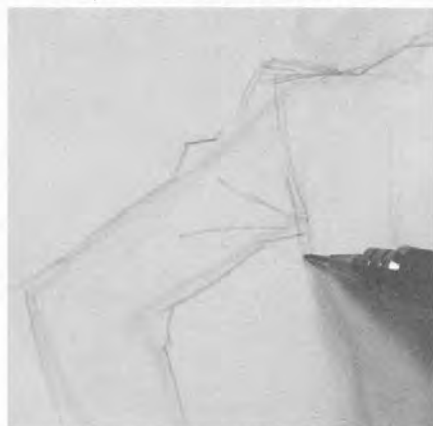
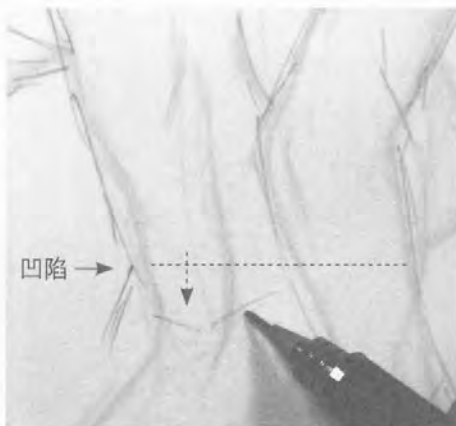
肩膀部分。受外套肩膀部分的垫肩和肩部动作的影响，肩部形成了特有的形状。

3. 画出一条直线作为肩线，就好像肩膀是平直的一样，然后再画出领口部分。

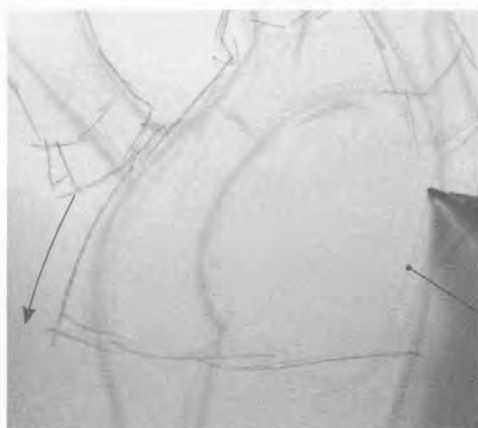
4. 延长肩线，绘制出肩膀的线条。

画出大概的轮廓，线条要又轻又细，所以拿铅笔可以拿得靠上一点。

5. 左肩也要注意垫肩的形状，袖子的接缝（袖笼）要轻轻地画出来。

6. 袖子的线条。腋下部分（袖笼深处）不用画得很大，比大臂稍微粗一点就可以了，这样的胳膊给人很干练的感觉。

7. 一直到袖口部分都要画出大致的形状。画的时候要注意宽松和贴身的变化。袖口处要画成向外凸出的圆弧形曲线。

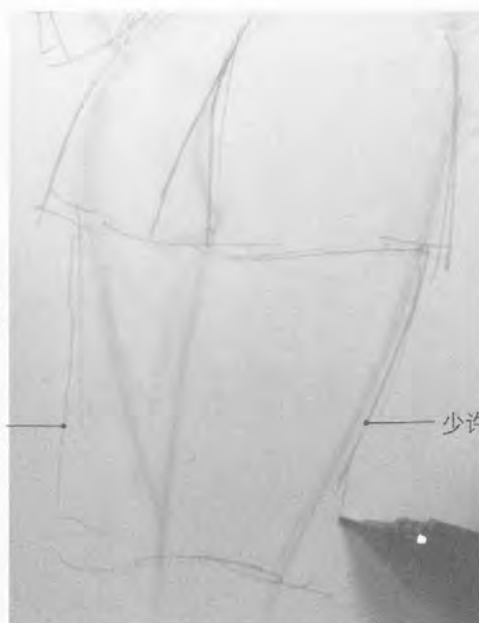
用细而轻的线条表现大轮廓时，铅笔的握法会有不同。

2. 绘制外套和裙子的形状

1. 以袖子根部的线条（袖笼线）为基准，画出后背衣服的线条。

2. 根据腰部的曲线，后背衣服的线条也向内凹陷。在下方稍微画出一些褶皱。由于想要画出高品质料子的感觉，所以褶皱都用直线来表示。

3. 画出胸线。以人体素描的胸部大小为基准来画，这里也是用直线表示。

4. 画出外套的下摆，然后画出侧缝线，这样可以让侧面更加清晰。

5. 在外套的下摆处画一个开叉。把臀部的线条当作中心线来画。

※ 开叉的形状。B 的线条是以后背的中心线为基准来画的。

6. 画出衣服后背的中心线（接缝）。因为衣服与身体之间有一定的空隙，所以衣服的后背中心线和人体的后背中心线并不完全一致。

7. 画出裙子。因为是紧身裙，所以向后伸出的右腿大腿部分要画出体现贴身感的裙线。

绘制后背线条时要注意体现出衣服套在身体表面的感觉。

服装的绘制 2　整理线条

1. 肩膀 ~ 左臂 ~ 后背

1. 整理肩膀附近的线条时，由于头发会搭在肩上，因此其线条也要大致整理一下。

2. 因为要画出清晰的线条，所以铅笔要握得低一点，可以随意转动纸张，使绘制更顺手。

3.肩膀到袖子的绘制都完成了之后，就可以画出腋下的褶皱。

褶皱的线条在衣服凹陷处稍微靠下的位置。

4. 基本上要沿着胳膊的线条来绘制。

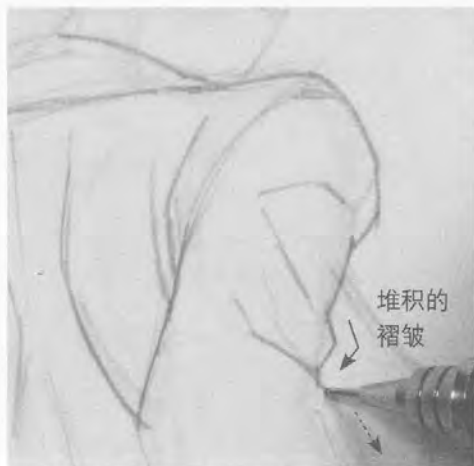
5. 绘制胳膊肘附近。画出布料挤压、堆积而成的褶皱。

6. 从后背到腰的线条要根据后背肌肉的结构来画。相当于四条曲线连接在一起。

7. 由于胳膊的动作，肩胛骨的线条也会反映在衣服上。

2. 右肩 ~ 右胳膊肘附近

1. 这是胳膊肘向后撑起时肩膀附近呈现的状态。画出垫肩和袖子，强调出袖笼线。

2. 垫肩使得肩部的形状变得清晰，根据胳膊的动作画出袖子，肩头附近出现了外套特有的隆起。

3. 肘部内侧由于挤压的关系，会堆积褶皱，从肘部延伸下来。

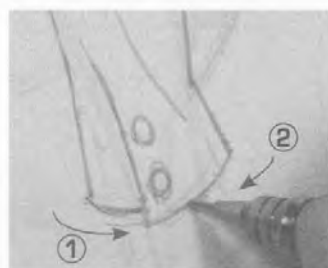
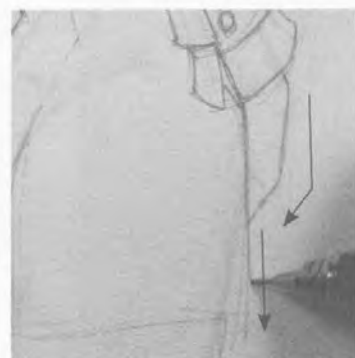
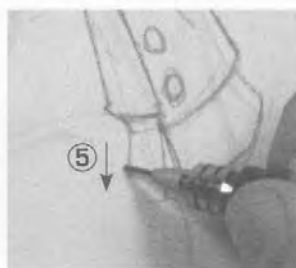
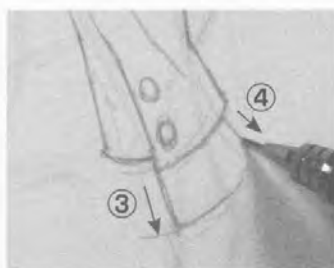
根据脑中对实际服装的记忆来绘制。

3. 右边的袖子～袖口

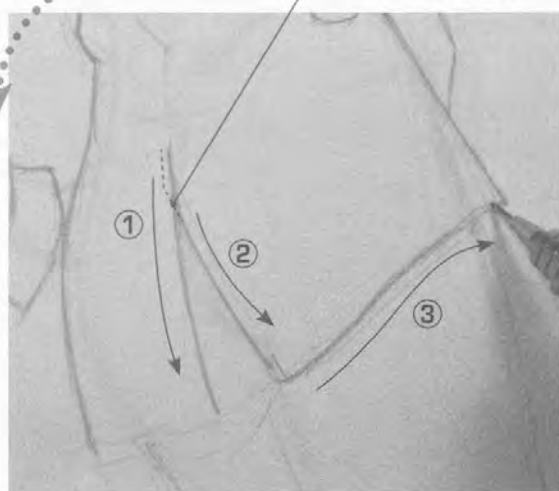
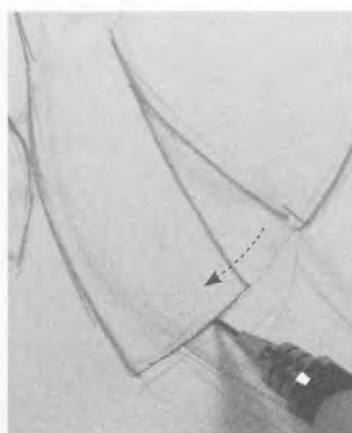
1. 从胳膊肘处向下画。

2. 画出袖口的扣子所在的开叉线（一般来说是袖笼接缝的延长线）。

3. 画出扣子，然后描绘轮廓线。

沿线来画扣子，要对齐。

4. 画出外套的袖口和里面衬衫的袖口。

5. 画出手部，要和外套的线条相连接。

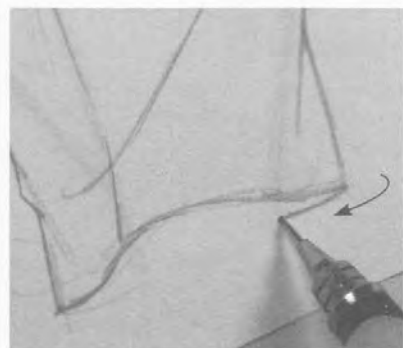
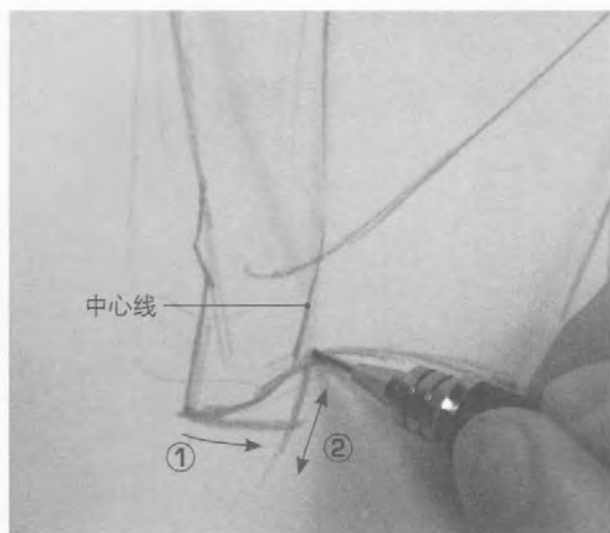
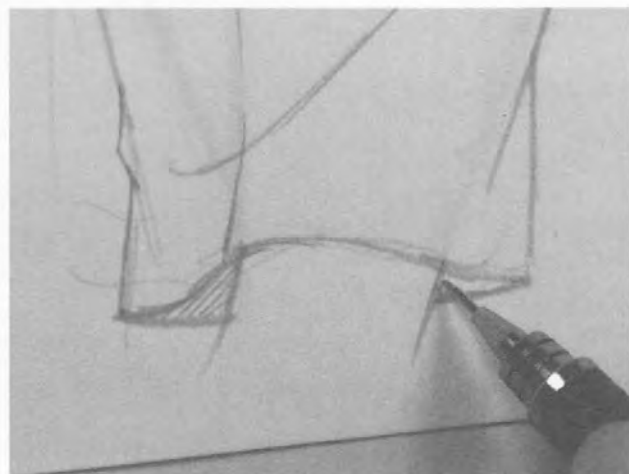
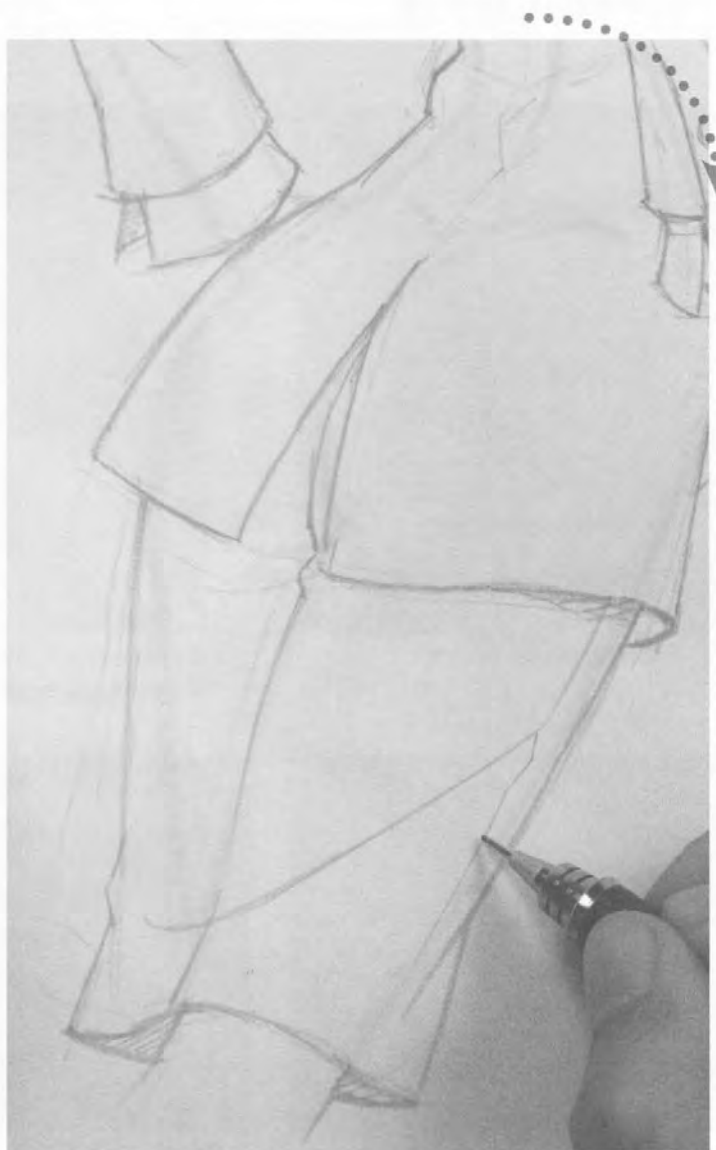
4. 外套的下摆

下摆在背面的中心线上开叉。②的线比①的线要长出一些。

1. 画出后面的开叉，然后画出右半边的下摆。

2. 画出左半边的下摆。并不是单独绘制左右下摆，而是将左下摆当作右下摆的延长线来画。

3. 开叉的缝隙中间可以露出裙子背面的中心线。裙子是贴身型的，绘制的线条要比臀部的曲线平缓一些。

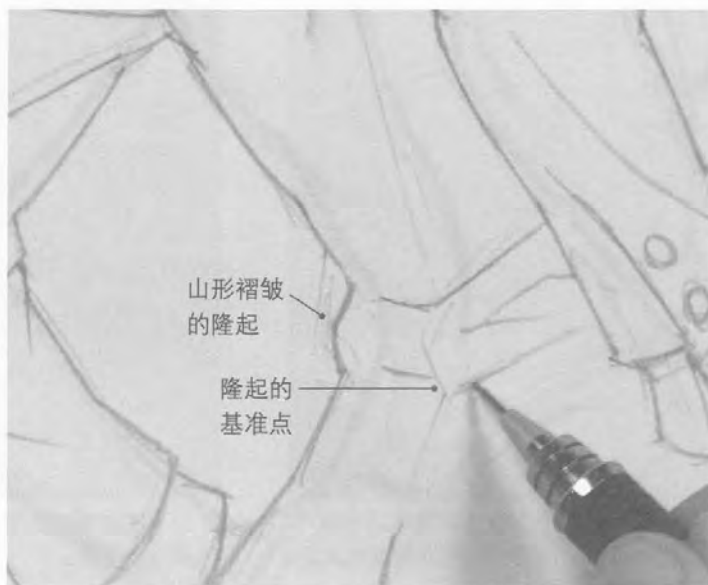
5. 裙子

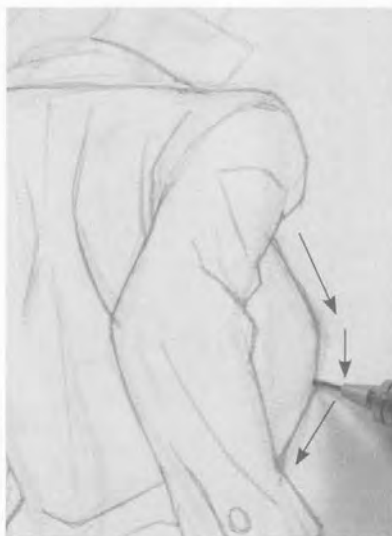
1. 画出背面的中心线。大腿根部形成小山状的褶皱，这样可以体现服装的动感和立体感。

2. 画出左右侧的主要线条以及较长的褶皱，然后绘制下摆。

3. 画出裙摆的线条。

4. 以中心线为基准来绘制腿部。

5. 用斜线（排线）表现出阴影。

6. 画出裙子的侧缝线，完成裙子的绘制。

外部轮廓的山形起伏是为了表现质感和褶皱。

6. 躯干～脖子附近

1. 画出收腰形成的 V 字形褶皱。

2. 绘制外套中心线的时候要想好褶皱的形状再画。根据隆起的基准点，画出因布料堆积而形成的褶皱。

3. 画出胸部的线条。

4. 注意表现出外套布料的硬度和厚度，我们使用直线来绘制。

5. 整理一下线条，画出领口的内侧。

6. 画出衬衫的领口。

7. 绘制披肩发之前，先画出耳朵的轮廓。

8. 画出搭在领口的头发。

肩部、腋下、胳膊肘、腰部的褶皱一般用 3~5 根线表示。

7. 完成

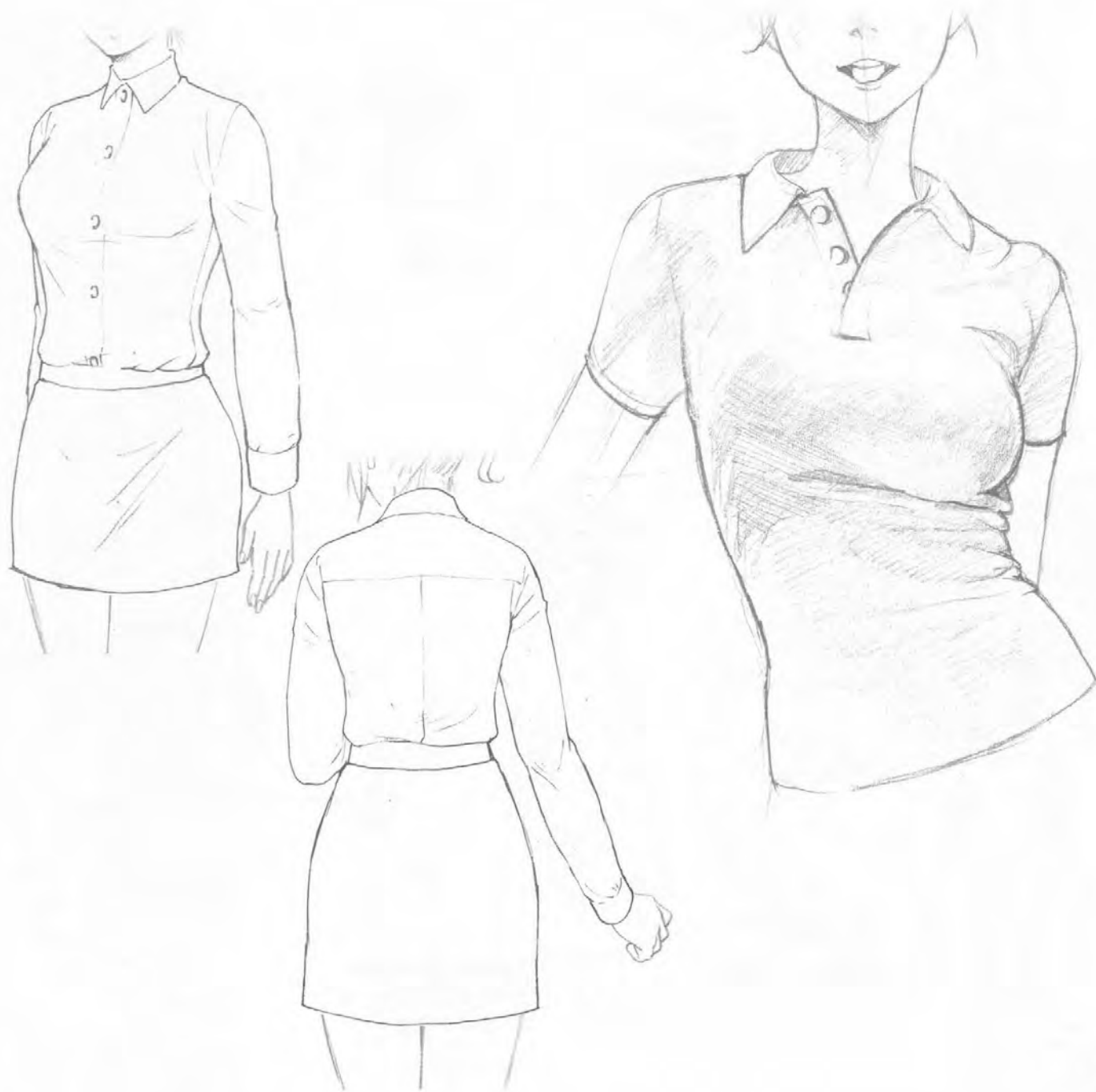
比较衣服的轮廓与透视图

- 画很多线也不一定能表现好褶皱。褶皱要根据轮廓线来确定。
- 关节部分的褶皱形状及方向要根据身体的动作来决定。
- 细化的褶皱一般以拉伸褶皱为主。

森田和明简介

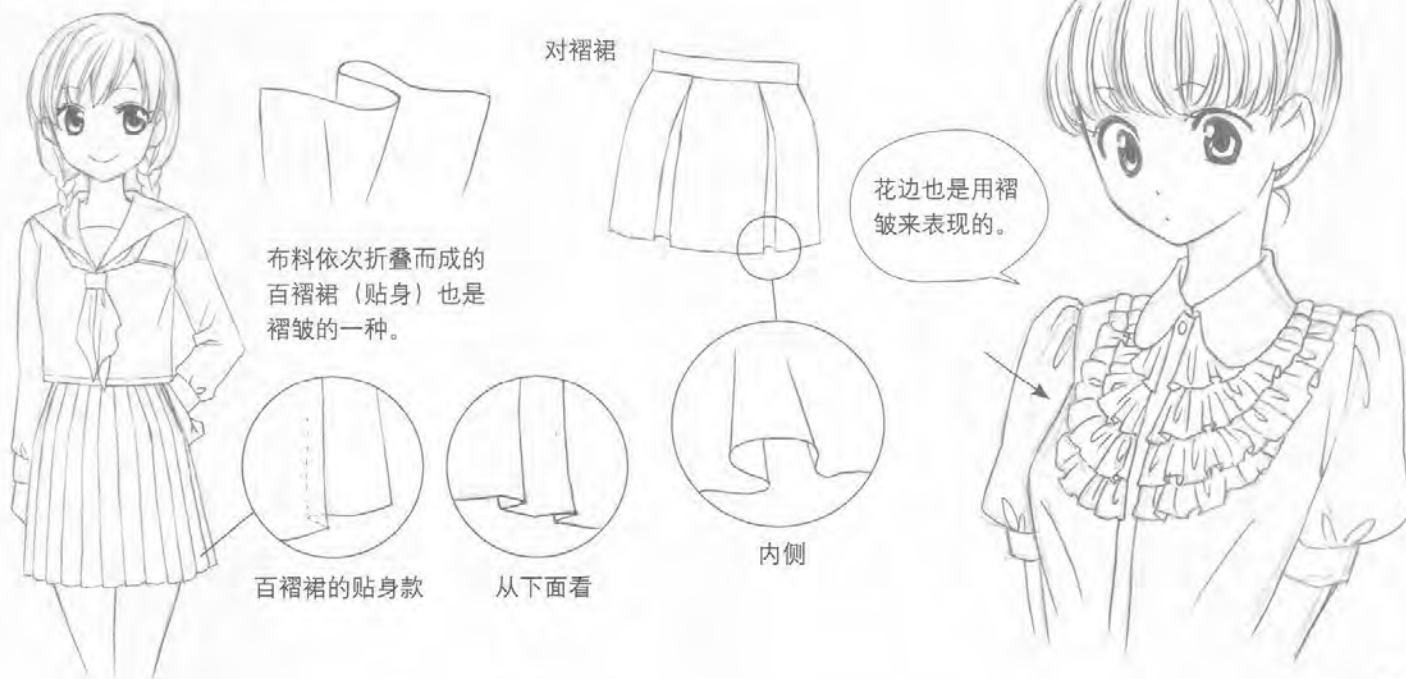
Morita Kazuaki

出生于静冈县。1996 年作为助手师从漫画家大野老师，1998 年开始参与 Go office 漫画技法书的绘图工作，并负责封面图的绘制工作。2000 年开始参与电脑游戏的角色设计、原画绘制。2002 年开始在 Logistics 公司从事 Team Till Dawn 工作，之后担任了 PS2 游戏（《贝尔维克传说》）、动画（《濑户的新娘》）等的角色设计、原画绘制、绘画监督、插图等工作。

第2章
服装褶皱完全攻略

为什么会产生褶皱

服装的料子都很柔软，折叠、拉伸都会使布料产生褶皱。下面让我们来看看什么情况下布料会堆积在一起吧！

● 轻微的动作就能产生褶皱

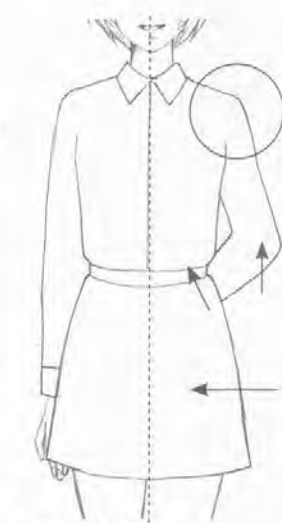
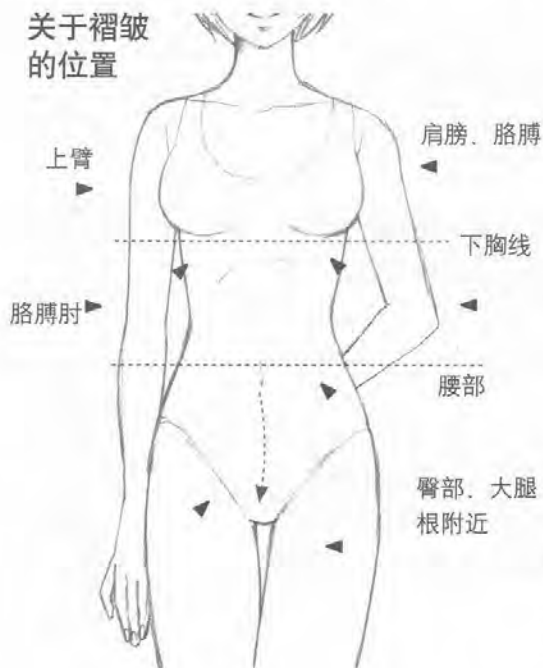
● 扎起来形成的褶皱
堆积褶皱
堆积褶皱
布料看起来很多，产生了流畅的下垂褶皱。
● 特意形成的褶皱
看起来很时尚的褶皱。好像从一点散开，有意识地制造褶皱的走向。
● 通过缝制技术制造出来的褶皱
对褶裙
布料依次折叠而成的百褶裙（贴身）也是褶皱的一种。
百褶裙的贴身款
从下面看
内侧
花边也是用褶皱来表现的。

画出自然的褶皱

服装是用来包裹身体的，只要穿在身上就会产生褶皱。下面让我们通过代表性的服装来看看褶皱都应该画在哪里吧！

衬衫和裙子

休闲装、学生装或白领制服等，都是很常见的服装。

画出的褶皱的位置与数量

【标准型】

【较多褶皱线的类型】

【较少的类型】

【区分的关键点】

- 袖子的外轮廓
- 肩膀、胳膊肘的堆积褶皱
- 胸部附近
- 腰部附近
- 裙子的臀部附近

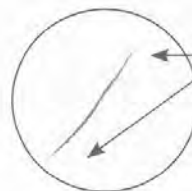
没有太多的起伏。

少许加一点阴影。

【褶皱很多的类型】（穿起来比较紧绷的衣服）

● 失败的例子

无视身体曲面和关节的动作，只是随意画出一些褶皱。

所有的线条，包括褶皱都是直线。褶皱太粗，使圆柱形的人体显得很平板。

表现褶皱的线条应该是两端细中间粗。

不同角度下的褶皱表现

胳膊少许向外张开，与身体拉开一定的距离，下面我们来看一下这种情况下肩膀、胳膊、腰部的褶皱情况吧！

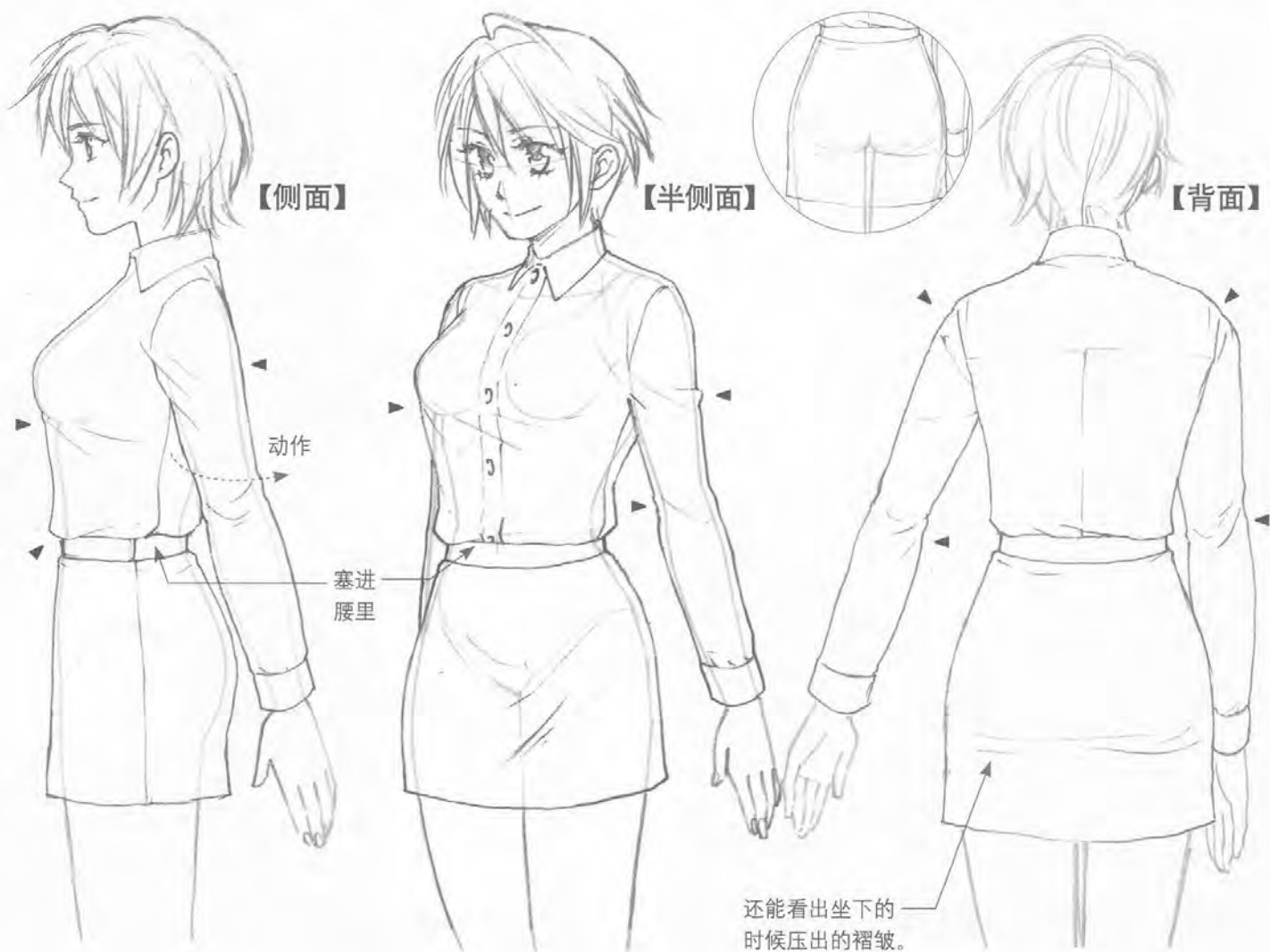
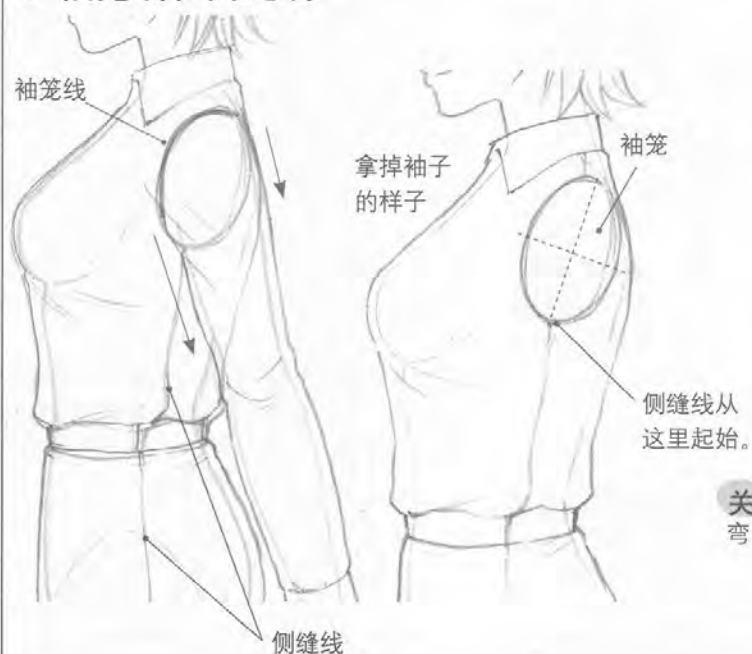
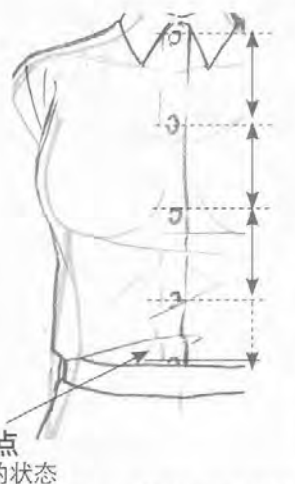
【侧面】

【半侧面】

【背面】

动作

塞进
腰里

还能看出坐下的
时候压出的褶皱。

更自然的姿势下的褶皱表现

胳膊自然下垂，肩膀和胳膊肘附近的褶皱与摆出姿势时的褶皱有所不同。

脖子少许扭转，但领口没有褶皱。

【背面】

【半侧面】

在后背的腰部附近画出宽松的曲线，会产生较好的表现效果。

在胸部下方（下胸线）的位置画出一些褶皱，可以更好地体现胸部的美感。

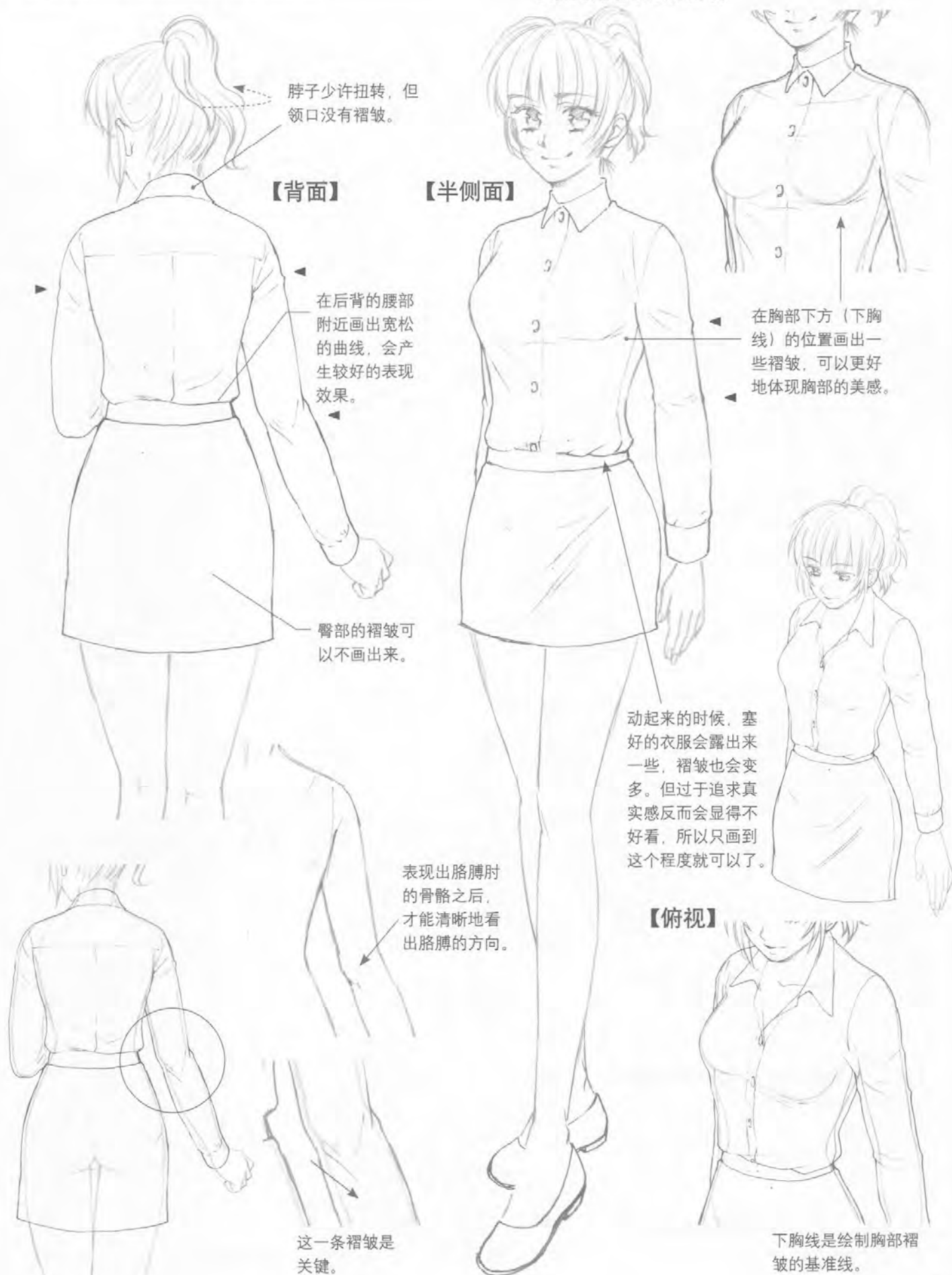
臀部的褶皱可以不画出来。

动起来的时候，塞好的衣服会露出来一些，褶皱也会变多。但过于追求真实感反而会显得不好看，所以只画到这个程度就可以了。

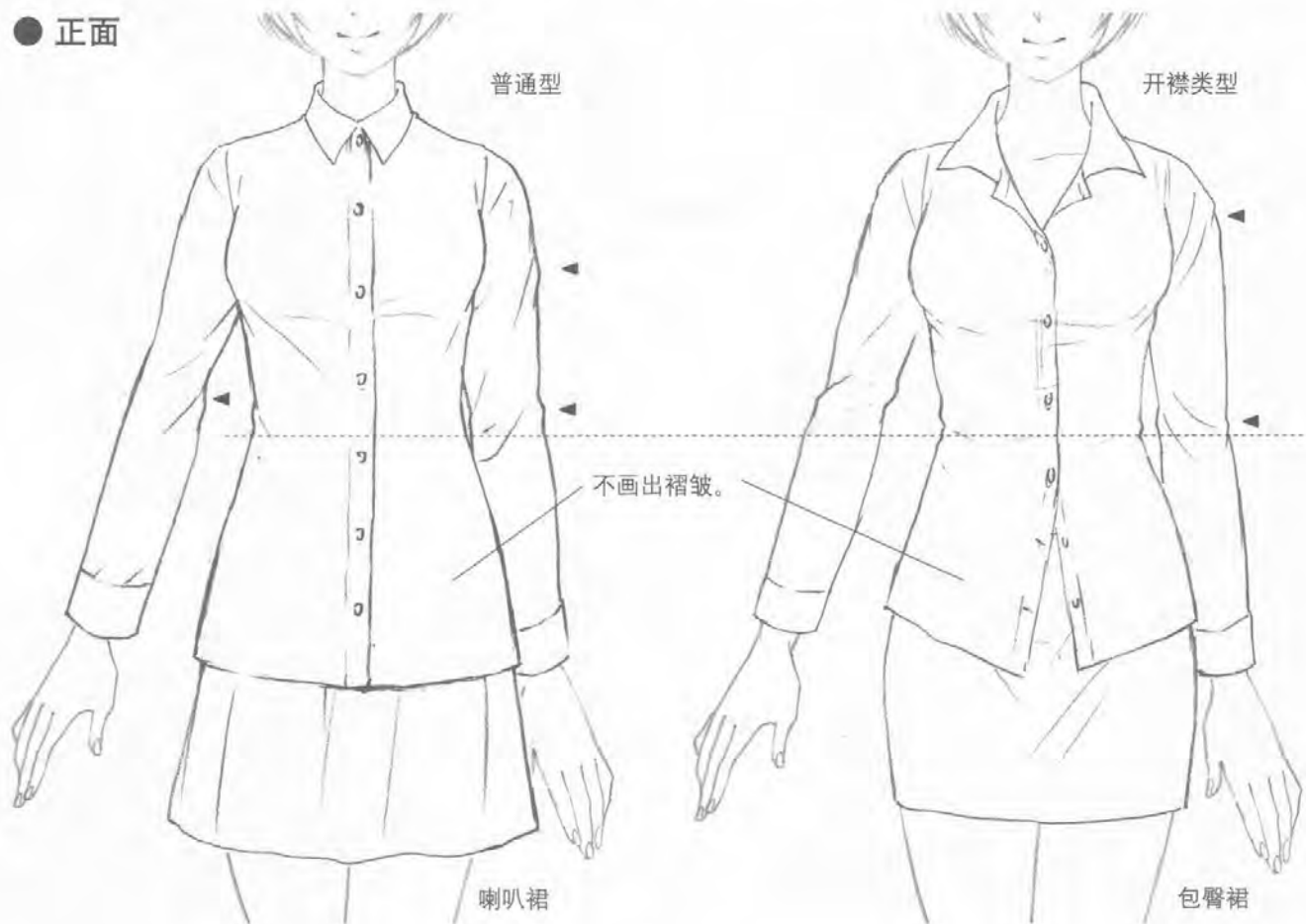
表现出胳膊肘的骨骼之后，才能清晰地看出胳膊的方向。

【俯视】

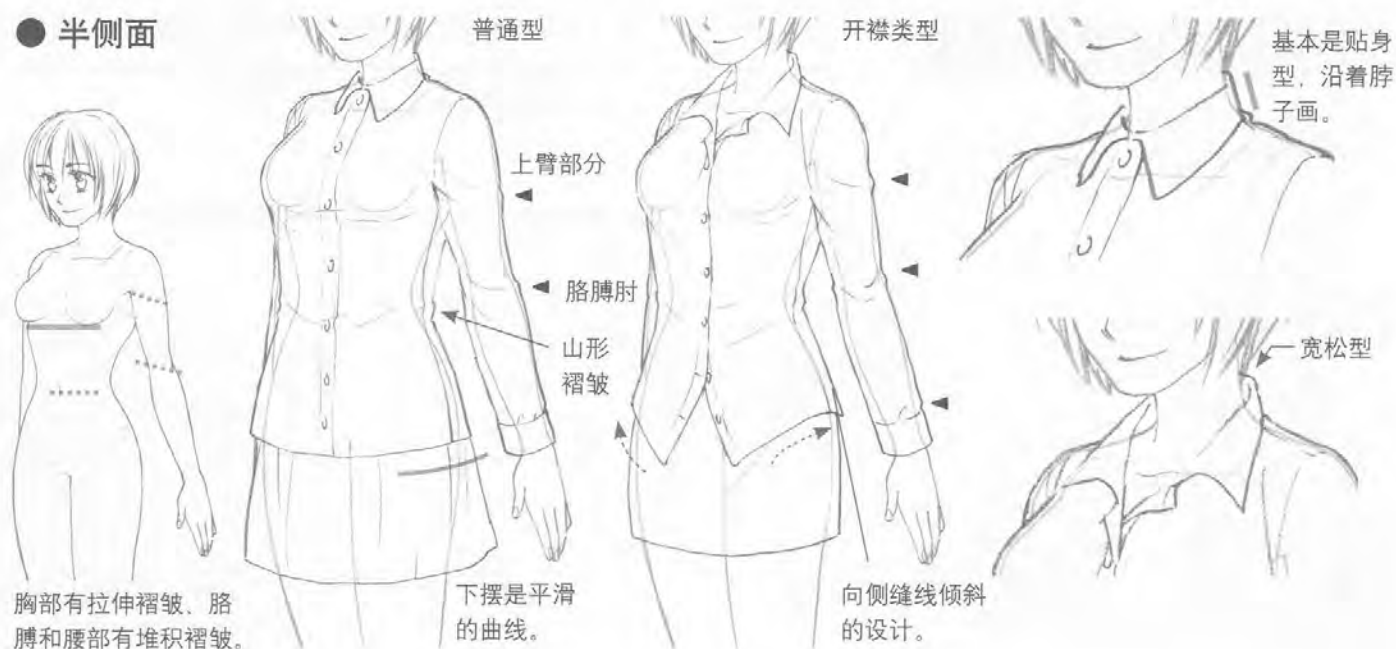
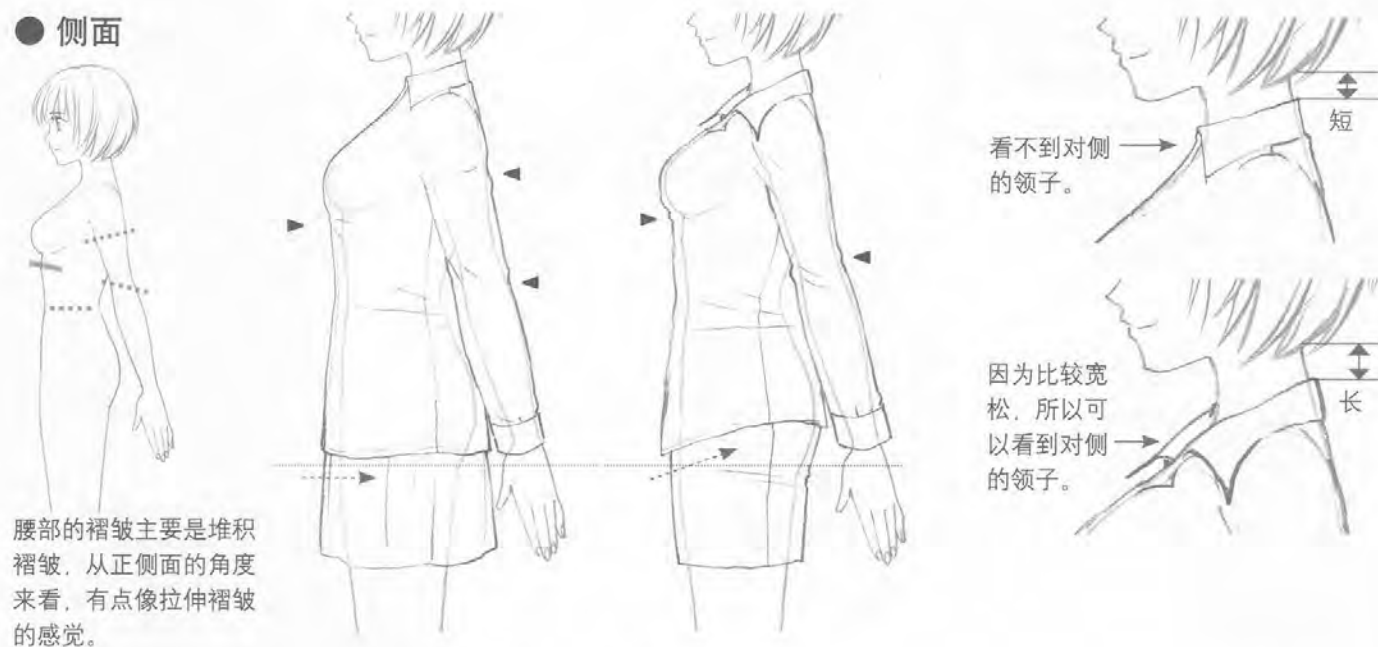
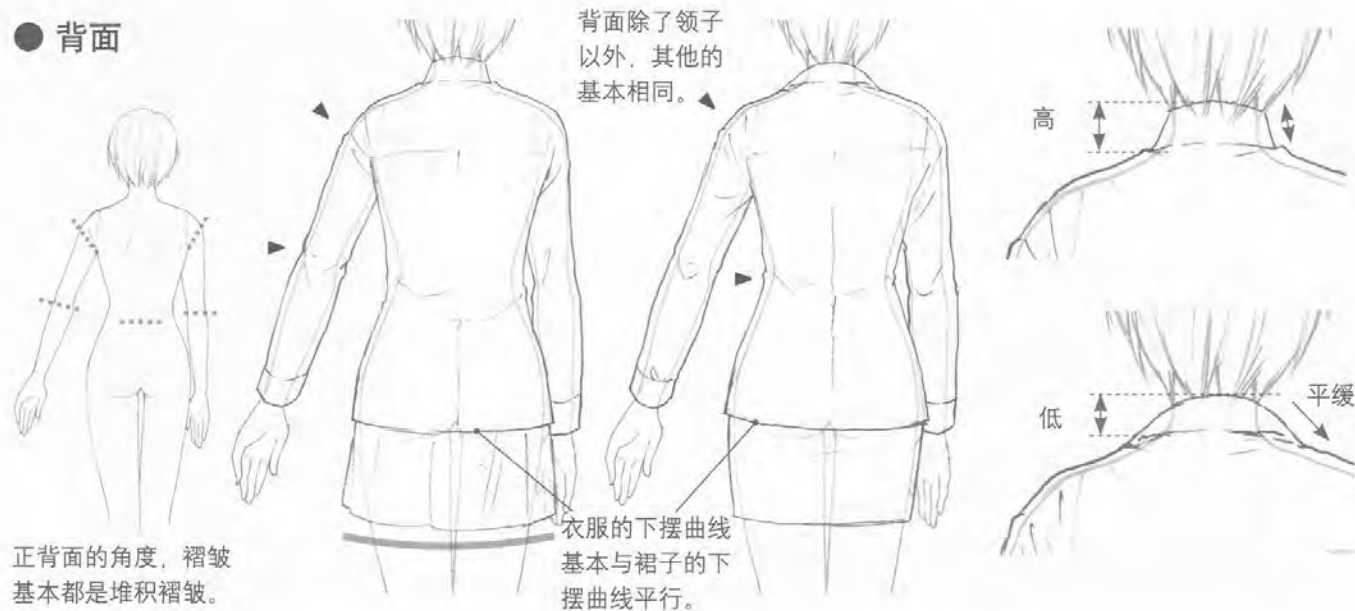
这一条褶皱是关键。

下胸线是绘制胸部褶皱的基准线。

女式衬衫

下摆露在裙子、裤子外面的衬衫。流畅的线条是体现这类衣服时尚感的关键，身体正面特别是腰部以下的褶皱基本上不画出来。

● 正面

- 基本上沿着身体的曲线来画（相对贴身）。
- 长度达到臀部（腰长）。

女式衬衫可以若隐若现地体现身体的曲线，其特征是少许贴身。

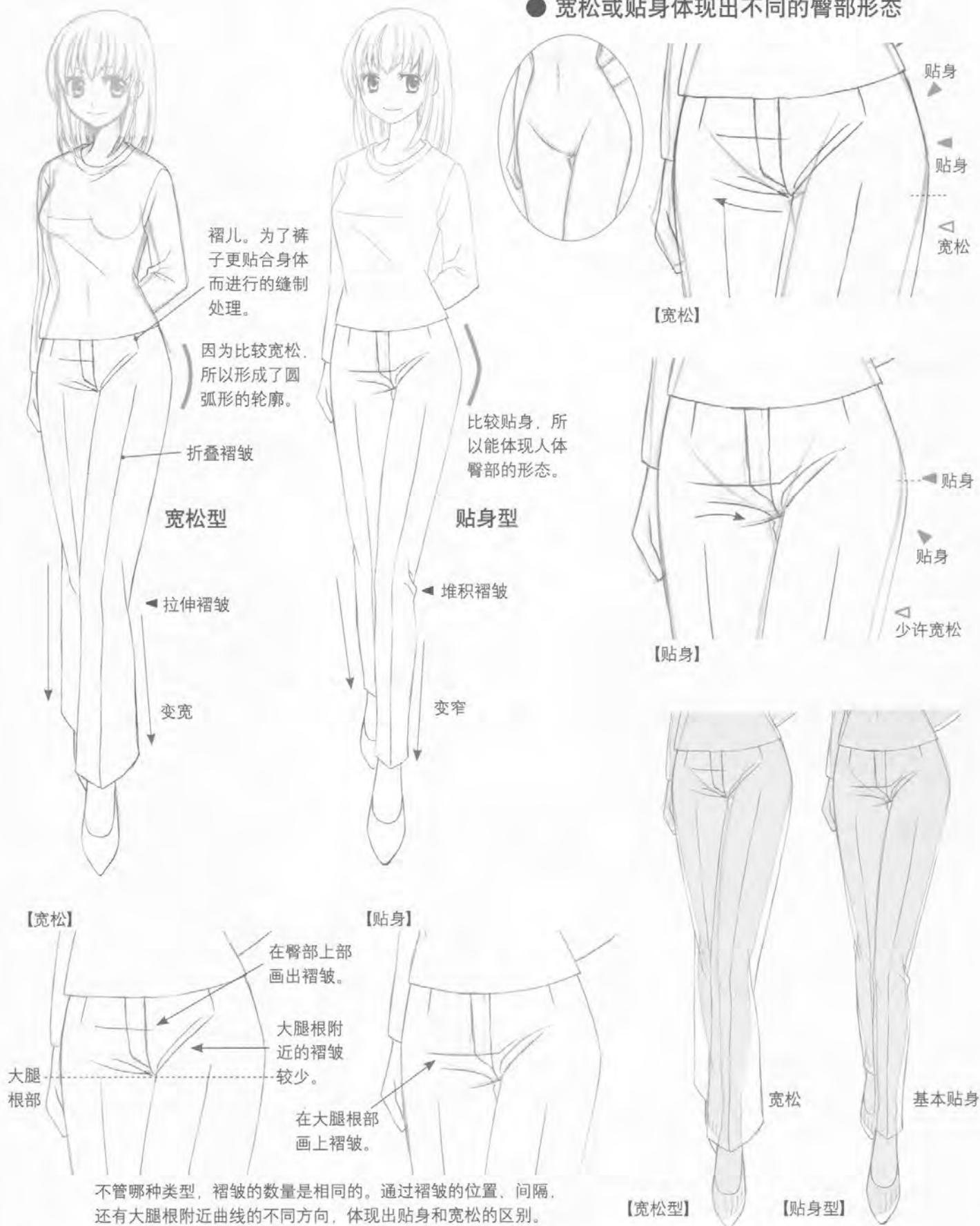
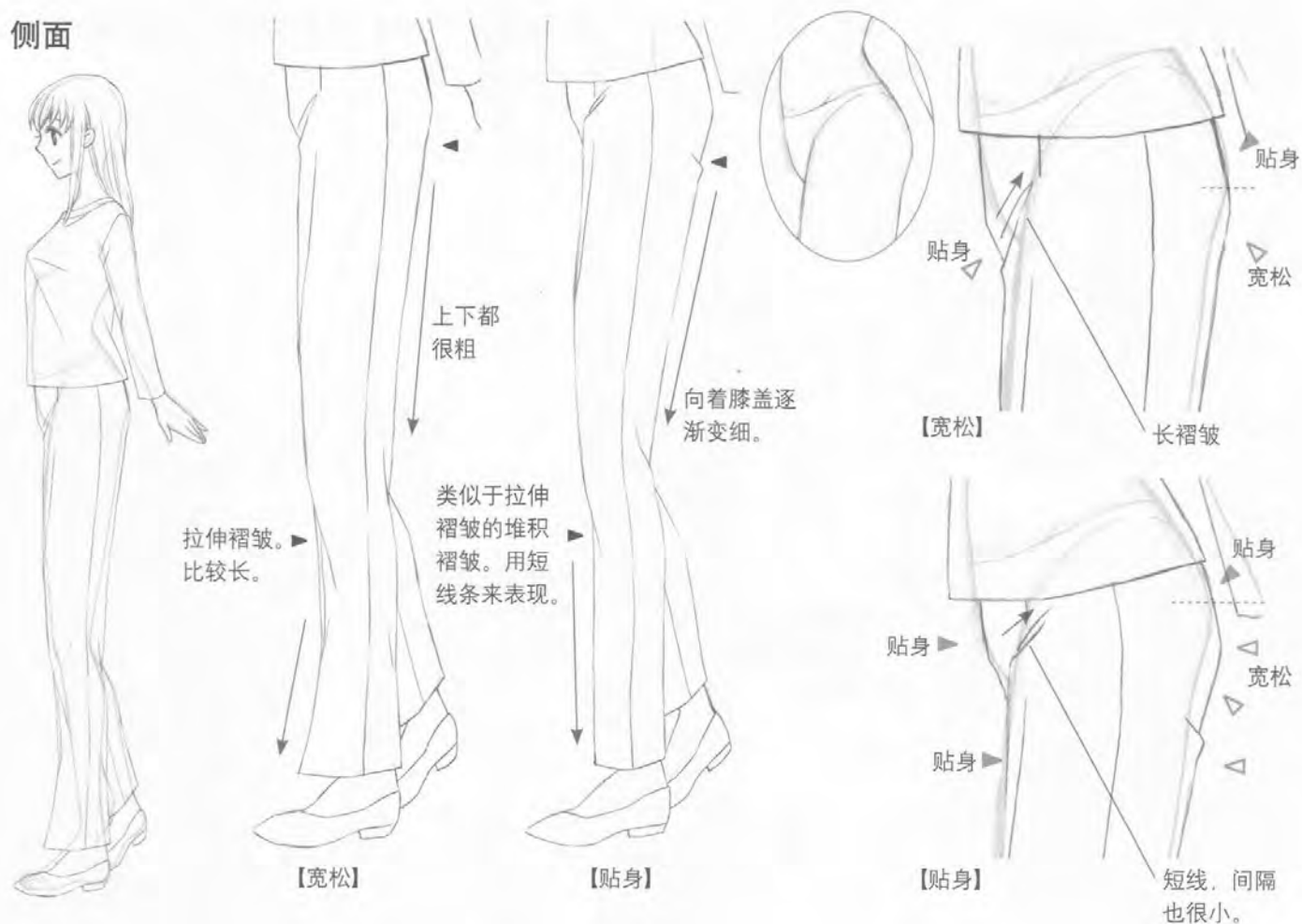
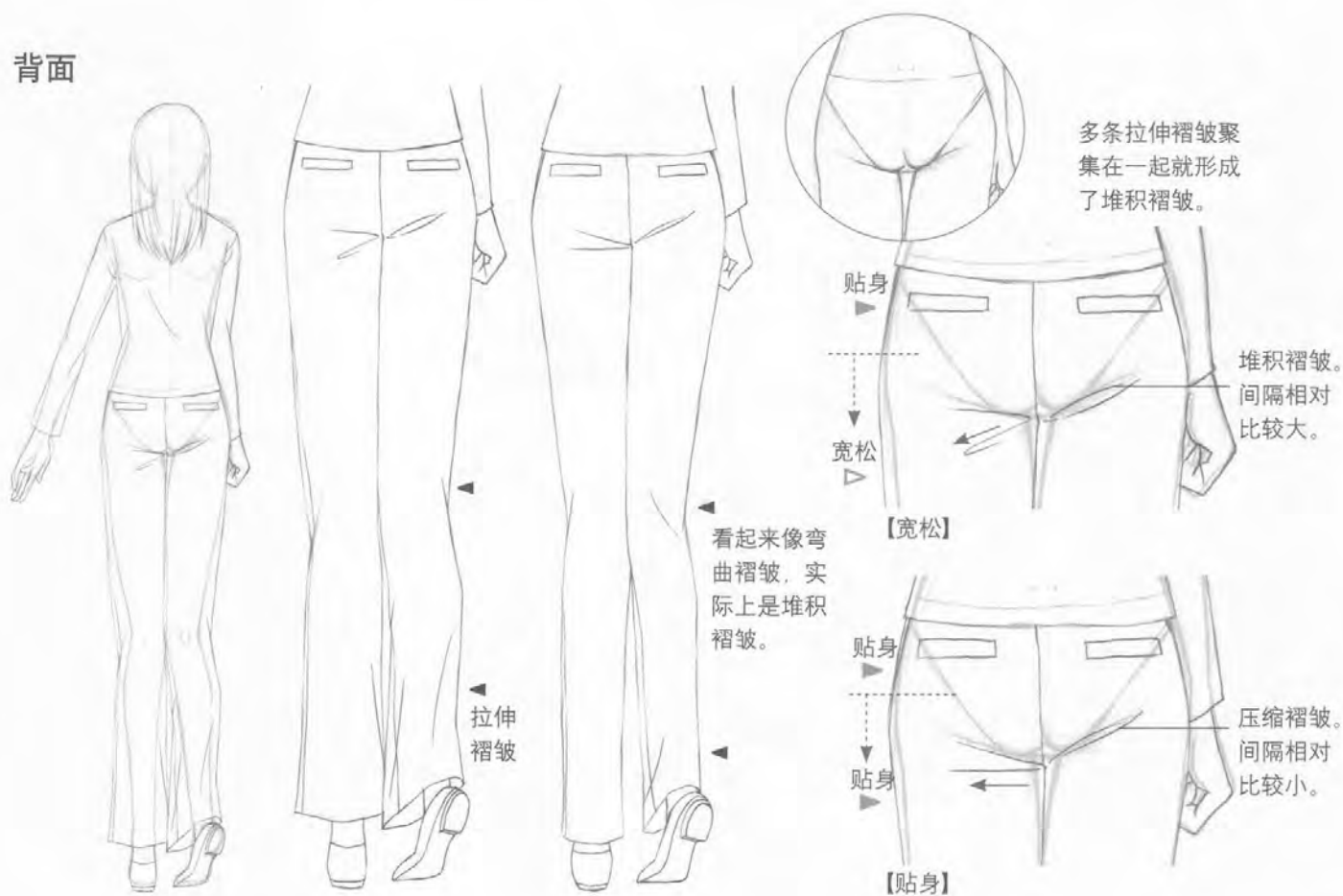
● 半侧面
普通型
开襟类型
基本是贴身型，沿着脖子画。
上臂部分
胳膊肘
山形褶皱
宽松型
胸部有拉伸褶皱、胳膊和腰部有堆积褶皱。
下摆是平滑的曲线。
向侧缝线倾斜的设计。
● 侧面
短
看不到对侧的领子。
长
因为比较宽松，所以可以看到对侧的领子。
腰部的褶皱主要是堆积褶皱，从正侧面的角度来看，有点像拉伸褶皱的感觉。
● 背面
背面除了领子以外，其他的基本相同。
高
低
平缓
正背面的角度，褶皱基本都是堆积褶皱。
衣服的下摆曲线基本与裙子的下摆曲线平行。

T恤衫和长裤的画法

西装裤

裤子的粗细（宽松或者贴身）会影响臀部（大腿根）和膝盖部分的堆积褶皱，下摆附近的拉伸褶皱也会有所不同。

● 宽松或贴身体现出不同的臀部形态

不管哪种类型，褶皱的数量是相同的。通过褶皱的位置、间隔，还有大腿根附近曲线的不同方向，体现出贴身和宽松的区别。

侧面
上下都
很粗
向着膝盖逐
渐变细。
拉伸褶皱。
比较长。
类似于拉伸
褶皱的堆积
褶皱。用短
线条来表现。
【宽松】
【贴身】
贴身
贴身
宽松
【宽松】
长褶皱
贴身
贴身
宽松
贴身
【贴身】
短线，间隔
也很小。
背面
多条拉伸褶皱聚
集在一起就形成
了堆积褶皱。
贴身
宽松
堆积褶皱。
间隔相对
比较大。
【宽松】
看起来像弯
曲褶皱，实
际上是堆积
褶皱。
拉伸
褶皱
贴身
贴身
压缩褶皱。
间隔相对
比较小。
【贴身】

牛仔裤 / 宽松型

虽然是筒状的，但大腿以及腿肚子的部分还是会使用曲线。

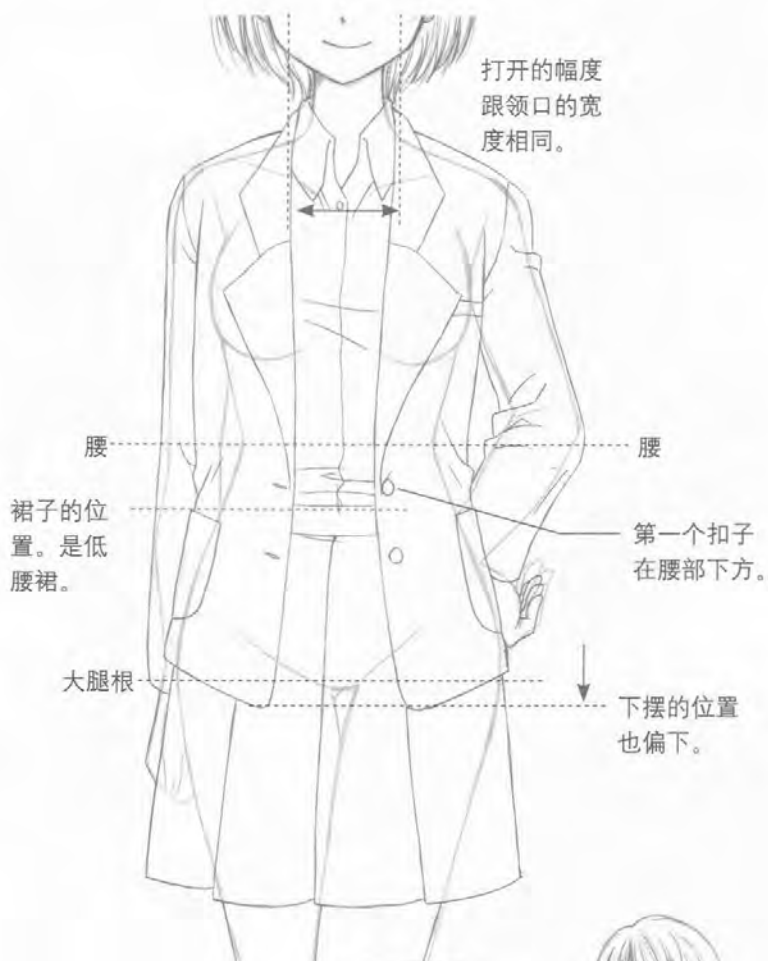
牛仔裤 / 贴身型

膝盖和下摆处的堆积褶皱是其特征。

外套

让我们来看一下制服类的外套。根据胳膊的动作，肩膀、胳膊肘处会出现比较大的山形褶皱（堆积褶皱）。

扣上扣子的状态

前襟敞开的状态

出现堆积褶皱。
口袋的样子有变化。
打开的幅度跟领口的宽度相同。
腰
腰
裙子的位置。是低腰裙。
第一个扣子在腰部下方。
大腿根
下摆的位置也偏下。
解开扣子后，前襟两侧都呈直线。此处还是应该用平缓的曲线来表现。
腰部的附近基本上是直线，腰部向下的部分稍微向外侧张开。
胳膊向后伸展，外套也被向后牵引，露出胸部。
没有褶皱。
动作
向后偏移。
口袋的位置向后偏移。
收腰的部分也消失了。

比较一下
抬起一只胳膊
贴身
袖缝的
线条
宽松
扣上扣子
的状态
山形褶皱
前襟敞开
的状态
凹陷褶皱
扣上扣子的状态
前襟敞开的状态。领口的角度倾斜，肩头附近的褶皱变长，看起来很复杂。
行走
半侧面的构图，不管是正常角度还是俯视角度，前襟的角度都是以胸线为基准来确定的。
胸线
下胸线
腰部的褶皱不同。

● 背面

背面会产生明显的褶皱。

山形褶皱

◀胳膊肘附近的褶皱很小。

扣上扣子的状态

背面的褶皱很少。

◀形成较大的褶皱。

前襟敞开的状态

扣上扣子的时候，腰部的轮廓明显变细。

腰

扣上扣子的时候，由于正面被拉紧，所以后面的下摆也呈直线。

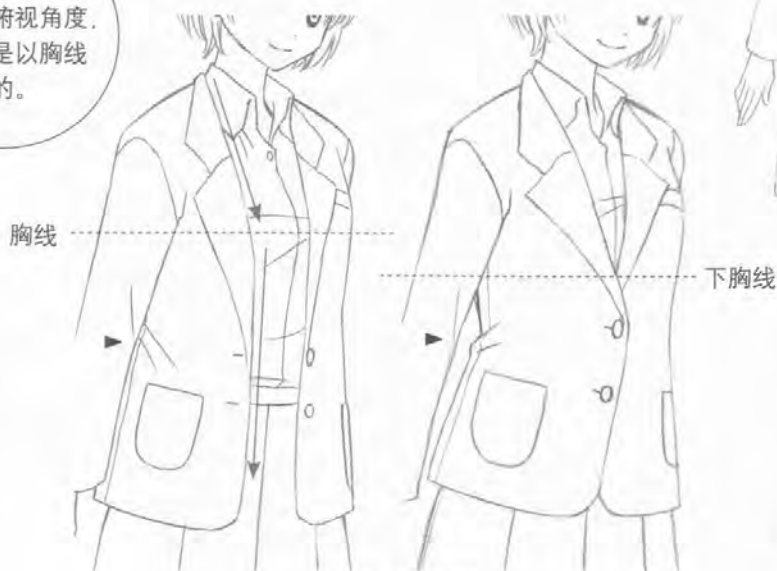
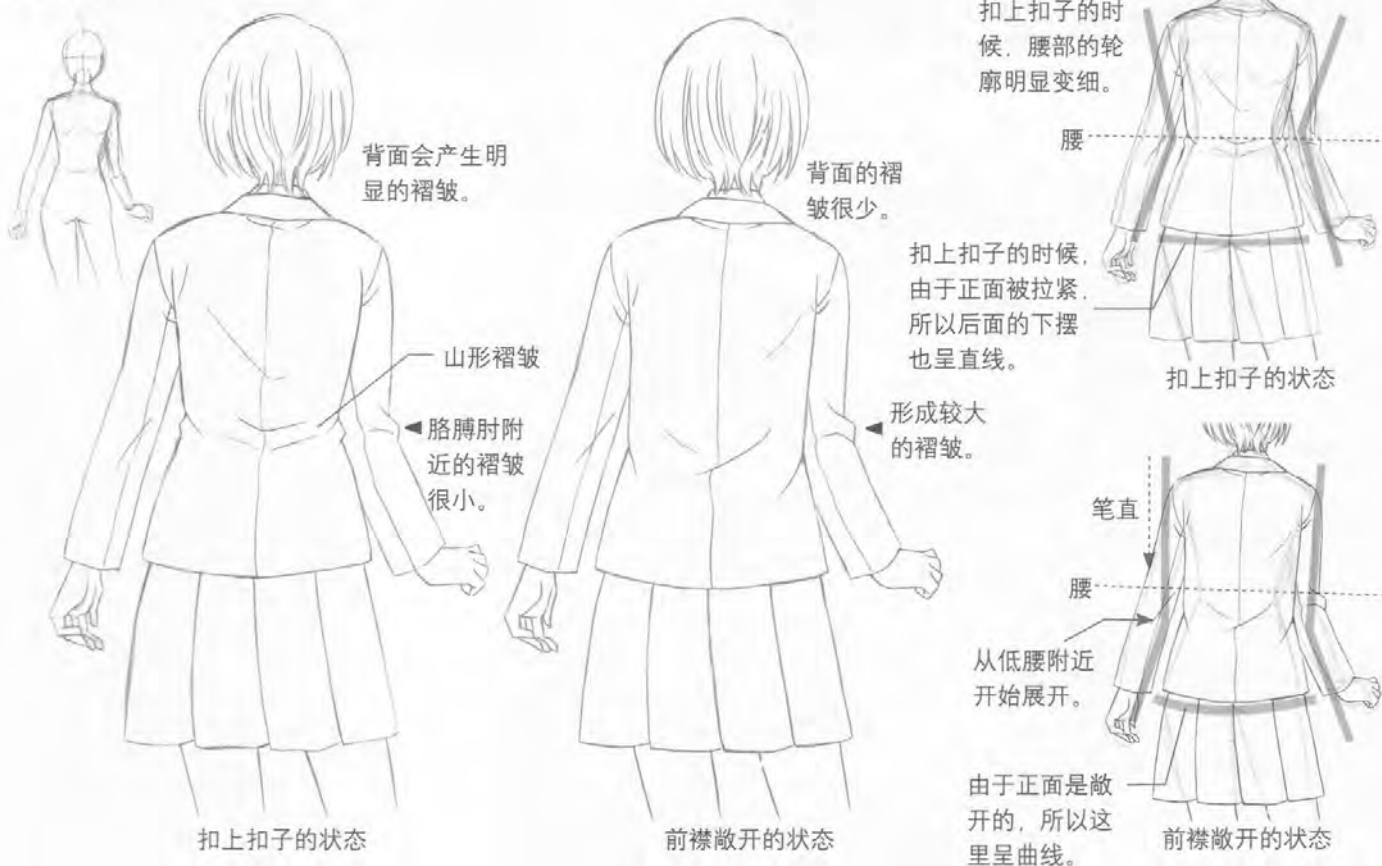
扣上扣子的状态

笔直

腰

从低腰附近开始展开。

由于正面是敞开的，所以这里呈曲线。

前襟敞开的状态

● 后背的半侧面

胸部、后背的线条、腰部附近的褶皱都有所不同。

扣上扣子的状态

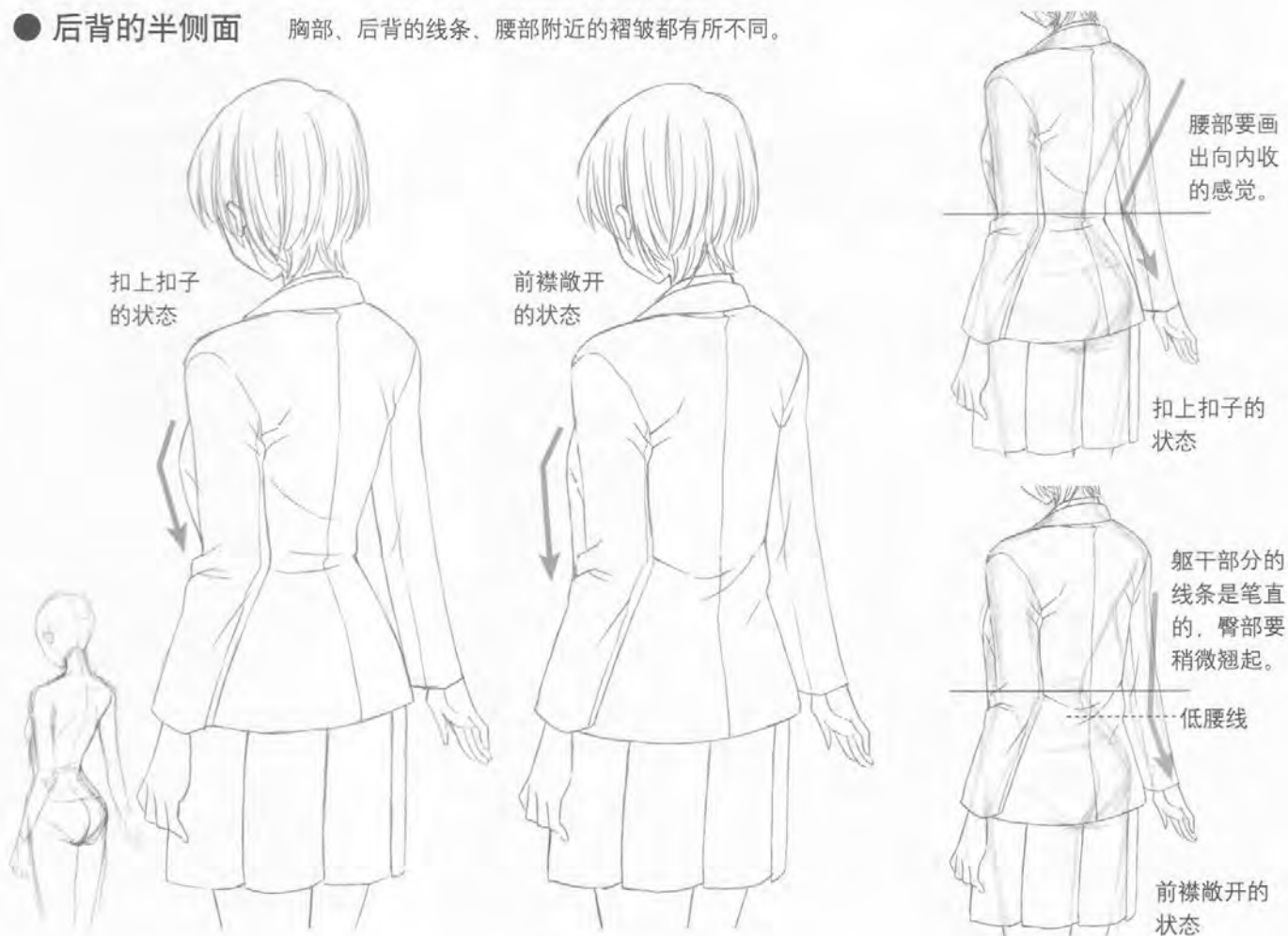
前襟敞开的状态

腰部要画出向内收的感觉。

扣上扣子的状态

躯干部分的线条是笔直的，臀部要稍微翘起。

低腰线

前襟敞开的状态

胸部和臀部的表现

漂亮的胸部线条和臀部线条也是体现时尚感的重要元素。下面我们来看看褶皱和排线体现的凸凹感觉。

胸部

● 很自然的胸部表现

不直接画出胸部的形态，而是通过阴影、堆积褶皱和拉伸褶皱来表现隆起的感觉。

比较贴身的T恤衫

堆积褶皱

腋下附近的堆积褶皱是体现胸部立体感的小窍门。

堆积褶皱

排线形成的阴影体现了胸部隆起的感觉。

简单的衬衫

堆积褶皱

以下胸线的位置为基准，少许加入一点凹陷褶皱（用轮廓的起伏表现褶皱）。

衬衫礼服

胸尖

向着胸尖绘制出褶皱（拉伸褶皱），体现出胸部的立体感。

● 不自然的胸部表现

实际上，绘制服装胸部轮廓的时候，不能完全沿着人体的胸部曲线来绘制圆弧，但这也可以作为一种表现手法使用。

为了突出胸部的线条给人物穿上很薄的毛衣时，胸部下方的阴影比较明显。

● 自然地展现胸部线条的手法

● 没穿内衣时的表现

臀部

圆润的臀部显得很可爱。

● 关于臀部的曲线

臀部和大腿之间的立体感（曲面）用阴影线表现出来。

这里应该是最突出的部分。如果这里向下垂，就会显得很不好看，有些内裤会从内侧支撑臀部，提高臀部的位置。

● 内裤也是立体的

内裤会勒住皮肤，覆盖到低腰处，橡皮筋部分有少许凸起。

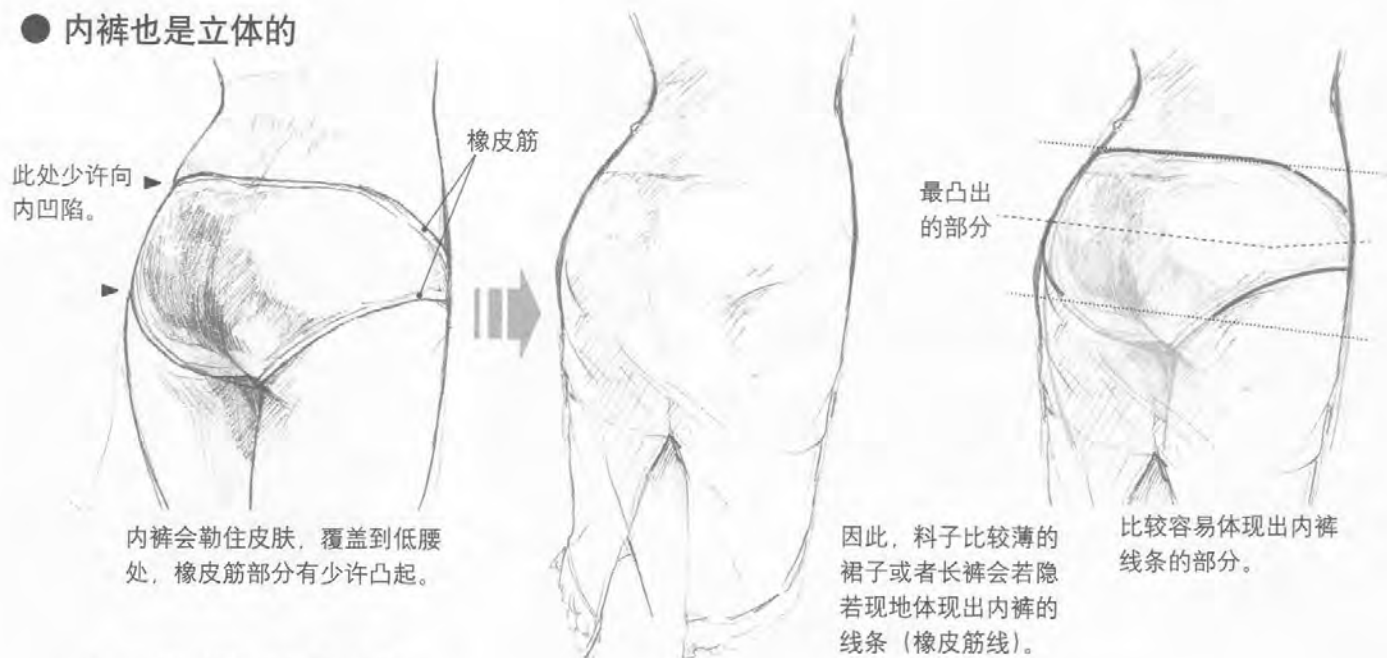
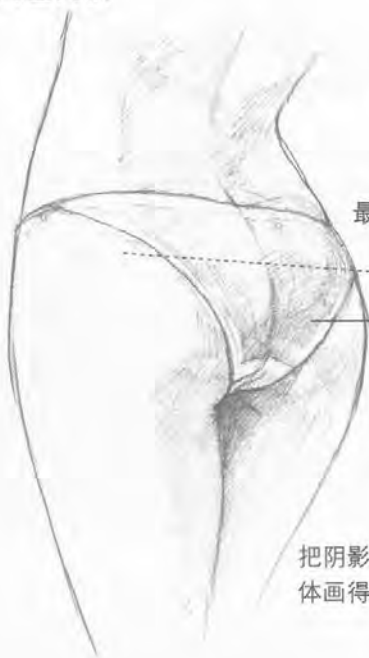
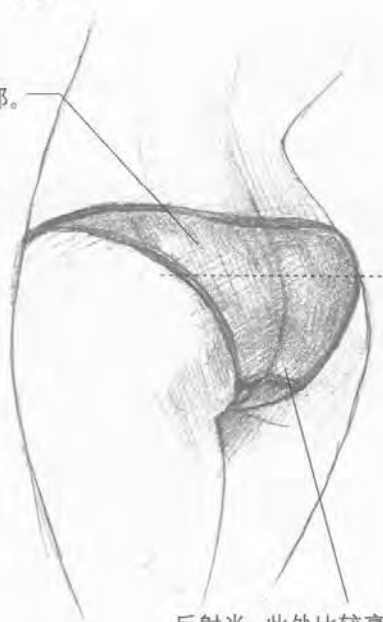
因此，料子比较薄的裙子或者长裤会若隐若现地体现出内裤的线条（橡皮筋线）。

比较容易体现出内裤线条的部分。

和服的料子比较薄，因此内裤的线条很容易浮现出来。

不会浮现出线条的内裤类型（丁字裤）。

从正面的角度来看，这部分也被称为臀部线条。

● 臀部的立体表现

白色内裤
黑色内裤
紧身超短裙（充分展示臀部线条的衣服）
体现出亮部。
最凸出的部分
把阴影部分作为主体画得深一些。
反射光。此处比较亮，强调了臀部的圆润。
在最凸出的部分画出高光。
臀部的阴影部分要画得稍微深一些。
● 通过内裤来表现臀部的各种方法
侧缝线
如果是比较厚的料子，臀部的线条不会显露出来。
如果是普通厚度的料子，大腿根部的臀部线条要用褶皱来表现。
如果是很薄的料子，臀部的线条会显露出来。
参考：蕾丝内裤

绘画实战

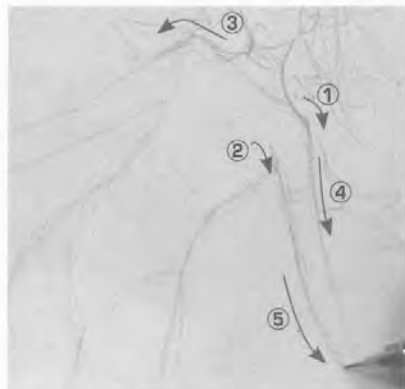
以褶皱较多的服装为主题，我们请森田和明老师来绘制一下。让我们看看专业的画师是怎么画的吧！

绘制上半身

首先绘制人体，将整个轮廓线都画清晰，然后设计好服装，在身体的各部分画出服装的形状。

1. 脖子、胸部附近

1. 脖子附近要画得清晰。

2. 确定肩膀的位置，想好胳膊的粗细，然后画出腋下部分。

3. 从肩膀画到胳膊。

4. 找到中心线，然后绘制左右胸部。

5. 绘制衣服后，胸部的形状也要相应调整，绘制从肩膀到装饰绳的轮廓。

6. 绘制胸部的服装造型。

绘制上半身之前……

草图设计和基础人体的绘制

绘制出大致的形状，不过整体比例要尽量画正确，并画出身体和脸部。

在没有灵感的情况下很难进行绘制。要根据最初的设计，画出一个草稿设计图。通过这个图，我们可以学习"有代表性的褶皱表现"以及姿势的画法。

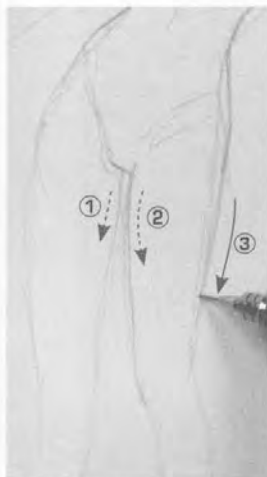
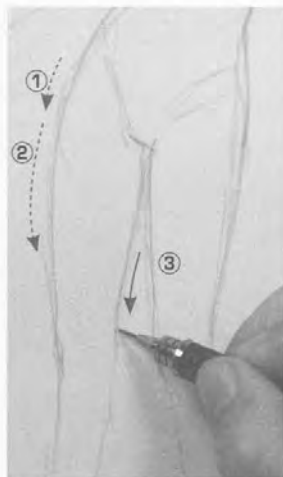
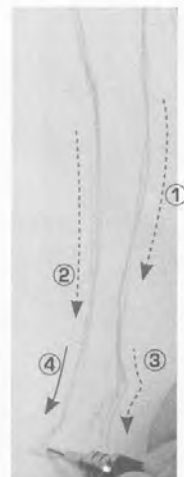
绘制上半身之前，要画出人体的大致轮廓。一开始要先画出头部的轮廓。

再画出身体、姿势。

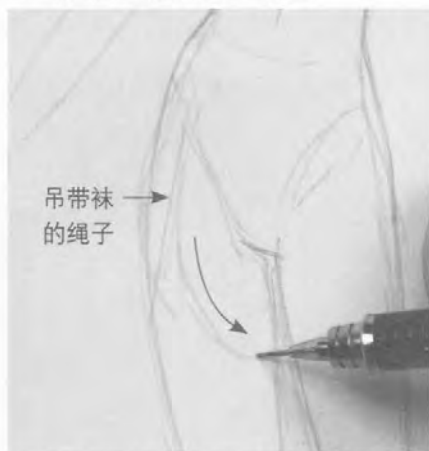
面部要画出来，至少要能看出一些表情，头发部分也是绘制大致的轮廓，体现出大致的发型设计。

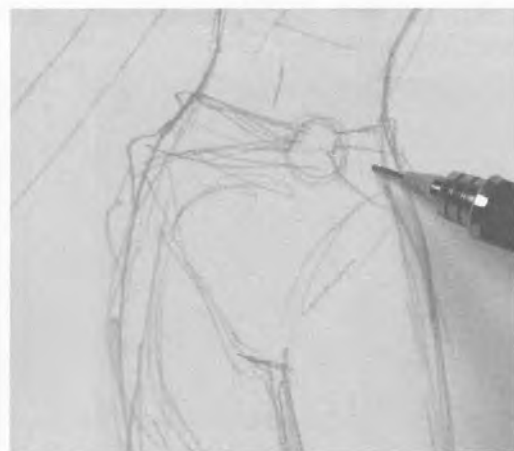
☞ 首先画出身体的形状

2. 腰部、腿部

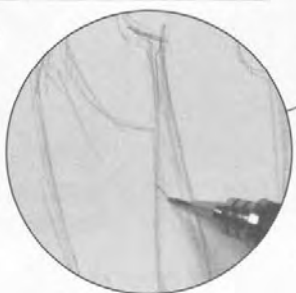
1. 修饰躯干部人分的外形。

2. 画出腿的线条。

3. 绘制膝盖以上的线条。

4. 脚部要画到脚跟附近。

5. 脚踝附近飘逸的装饰了要画出大致的轮廓。

3. 袜子、腰部、斗篷

1. 绘制吊带袜的绳子和长袜的轮廓。

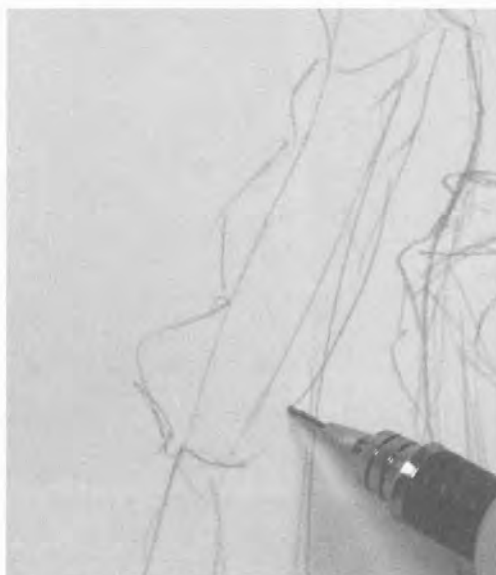
2. 绘制吊带袜的轮廓以及腰部附近的线条。

3. 绘制腰部附近装饰品的轮廓。

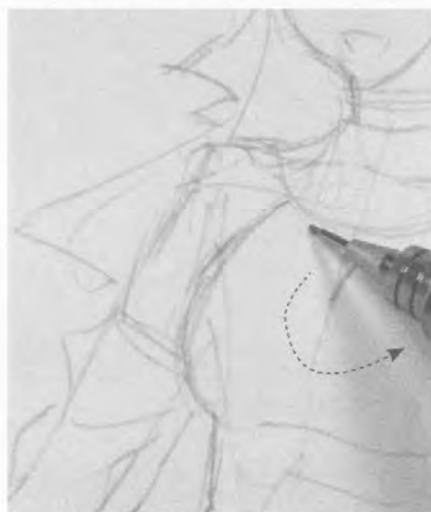
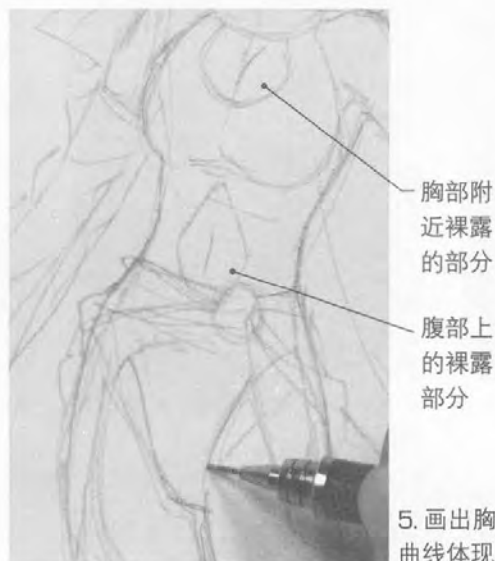
4. 绘制腰部飘带的轮廓。

两腿之间可见的披风线条。很容易被遗忘，要记得披风是在身体背侧飘动，一开始就要画出来。

5. 画出披风的大致形状。

6. 注意空间感和飘逸感，画出披风另一侧的轮廓。

4. 袖子、躯干

1. 画出宽松的袖子。以胳膊为基准画出山形褶皱的衣服外轮廓。

2. 在内侧画出平缓的曲线。

3. 简单地画出手腕附近的飘带的形态。

4. 画出胸部的裸露部分。

5. 画出胸部、腹部的裸露部分，内裤的曲线体现出下腹部的立体感。

6. 画出大腿根部的线条。

7. 考虑到胸部的重量，绘制出以拉伸褶皱为基础的曲线，并画出堆积褶皱的大致轮廓。

8. 在胸部中央画出拉伸褶皱。

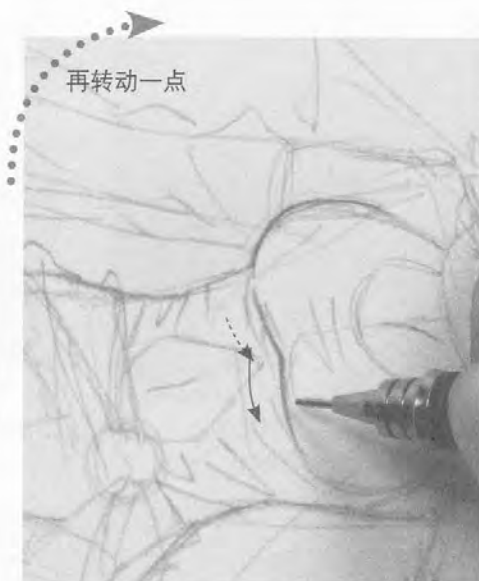
9. 考虑到服装的质感，画出腰部拉伸褶皱的轮廓。

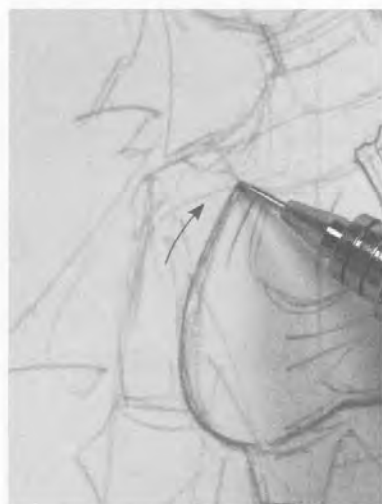
⬅ 到这里，上半身的绘制初步完成，这算是一个底稿

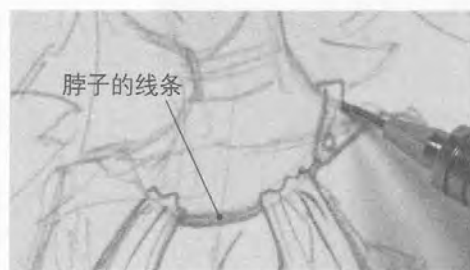
☞ 绘制褶皱的大致轮廓。要考虑到身体的曲面以及服装的质感

5. 胸部以及脖子附近

➡ 从这里开始确定线条

1. 清晰地绘制胸部的轮廓。

2. 由于是突出胸部线条的服装，所以下胸线的褶皱要绘制得明显一些。

3. 确定褶皱的轮廓。根据线条的方向，边转动纸张边进行绘制。

4. 注意胸部两侧的平衡，画出拉伸褶皱。

5. 绘制胸部裸露部分的线条。

6. 仔细画出脖子的线条，并画出肩头的布料。由于在草稿设计图阶段对衣服的构造以及质感都把握得很好，所以此时能够正确地细化线条。

草稿设计图

7. 绘制面部轮廓，确定脖子的线条。

8. 注意脖子的立体感（圆筒形曲面），画出围巾。

9. 绘制头部的发饰，人物的头发也要画出来。

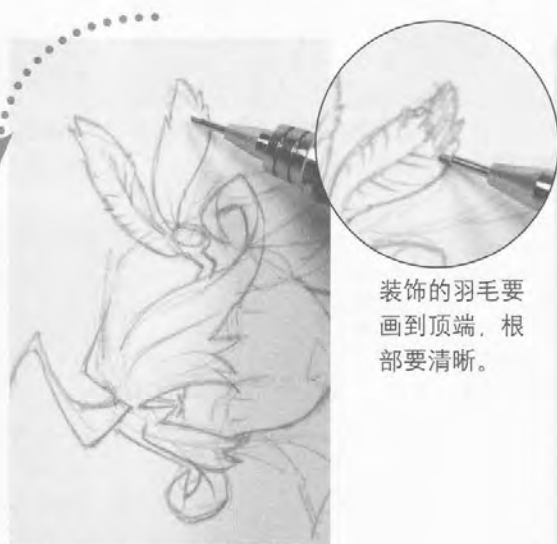
☞ 不要轻视草稿设计图，因为它蕴藏着作者的灵感

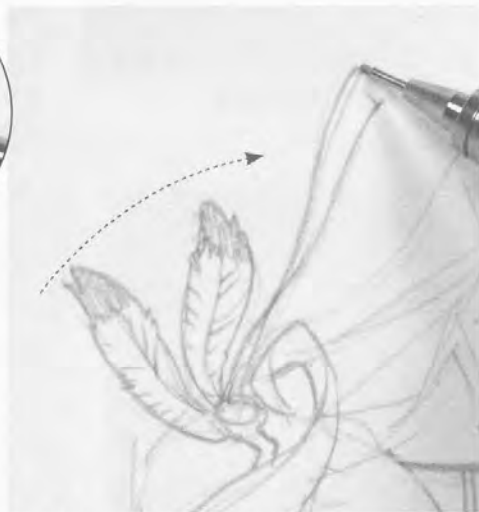
6. 头部

1. 先画右半部分。

2. 画出刘海后面露出的装饰物。

3. 羽毛的根部要画得清晰明确。

4. 绘制羽毛上的线条。先画出中心线。虽然是很小的细节，但要注意线的尖端应该收细。

5. 改变纸的方向，再画出另一根羽毛。

装饰的羽毛要画到顶端，根部要清晰。

6. 画出缎带。整体的绘制步骤原则上是从上到下，从左到右。

7. 再画出另一根缎带。

8. 画出转角处的头发轮廓。

9. 绘制右半边，注意脖子附近要左右对称。

草稿设计图的缎带。

只画出大致的形状，可以随时改变设计。

☞ 草稿设计图很重要。但也不必太过于拘泥

7. 完成披肩、胳膊、上半身的绘制

1. 绘制脖子后方飘逸的披肩。

2. 为了体现出柔软的感觉，用 S 形的曲线来画。

3. 画出飘逸布料的细节，与前方身体重叠的部分要画得细致一些。

4. 另一边也同样要画出来。

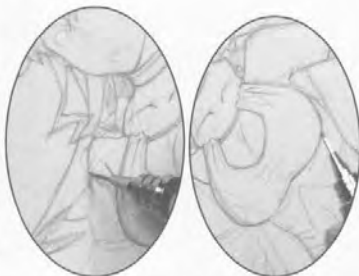
5. 用排线来表现阴影，体现出纵深感。

6. 另一侧的飘逸部分也要用阴影来表现。阴影的排线要细致，线条要平行均一。

7. 绘制胳膊的装饰之前，首先要细画肩部到胳膊的线条。

8. 考虑到胳膊的曲面，画出套袖边缘部分的线条，并直接画出褶皱。

9. 连续画出褶皱，长套袖的褶皱都是堆积褶皱。

10. 画出露在外面的大拇指线条，并绘制出手套的感觉。

11. 修饰肩膀和胸部的线条，上半身的主要部分就绘制完成了。

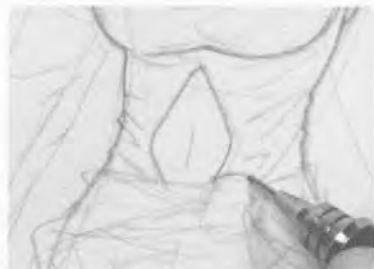
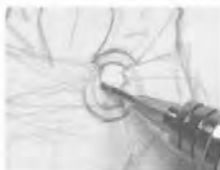
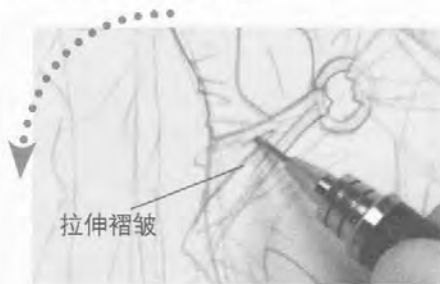
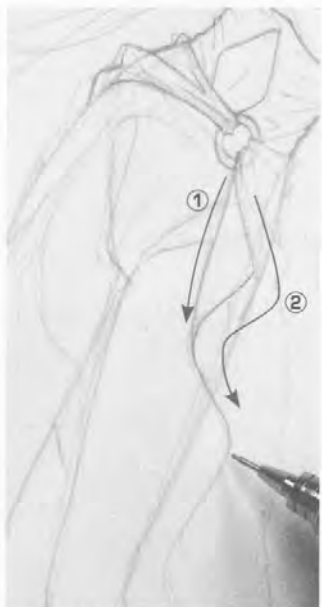
总算画完了一半

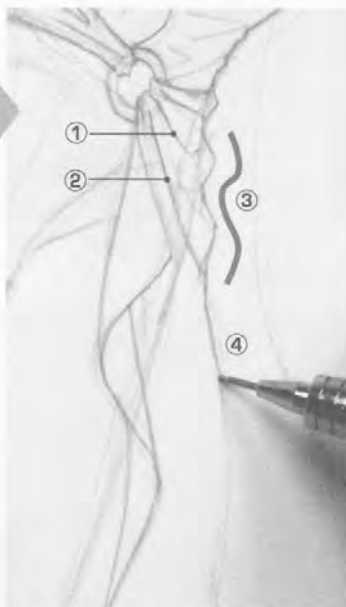
☞ 平常多学习有关披肩、长套袖等部件的知识

绘制下半身

8. 腰部附近的布料

绘制腰部附近、吊带、长袜、鞋子等。

1. 确定了从腋下到腰部的线条，也就确定了躯干的形状。

2. 绘制腹部裸露部分周围的线条，画出装饰环。

3. 绘制装饰环周围的布料时，要注意体现布料的厚度。

4. 绘制腰部附近的布料。因为布料的量很多，而且很柔软，所以用山形褶皱和拉伸褶皱来表现。

5. 画出从腰部垂下来的飘逸的布料。

6. 注意曲线的回转处不能有明显的转折，要保持柔和的波形。

7. 画出①和②的拉伸褶皱，以此为基准来确定③的波线起伏。

8. 确定外侧的形状，细画飘逸的布料。

9. 将②和③自然地连接在一起。

10. 最后画出内侧布料的形状。

11. 两腿之间的后侧披风的线条也要绘制清楚。在这里，左腿吊带蝴蝶结的轮廓也要画出来。

☞ 用波浪形的曲线表现出布料的飘逸感

9. 躯干附近

1. 绘制吊带上端的线条。

2. 绘制腰部附近的拉伸褶皱。

3. 细画胸部中间的拉伸褶皱。用“>”形的线条强调出由于强烈的拉伸而产生的褶皱。

4. 绘制绳子附近的堆积褶皱时，要考虑到立体感的问题，表现出线的强弱变化。

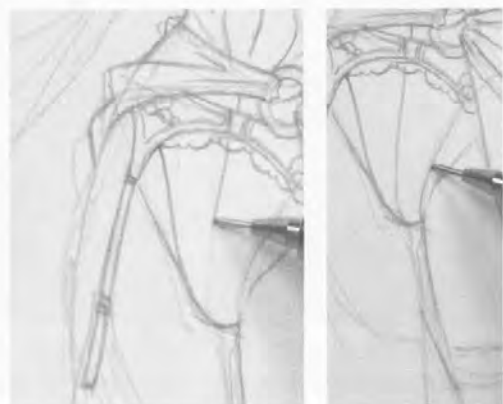
5. 胸部以及腹部的轮廓用曲线来表现。绘制胸部的隆起以及腹部的收缩时，都要注意体现出“曲面”的感觉。

10. 腰部附近

1. 吊带附近的蕾丝装饰，用细小的波浪线来表现。

2. 不要画得完全一致，要有所变化。

3. 用曲线来表现腰部的圆润，绘制出吊带的带子。

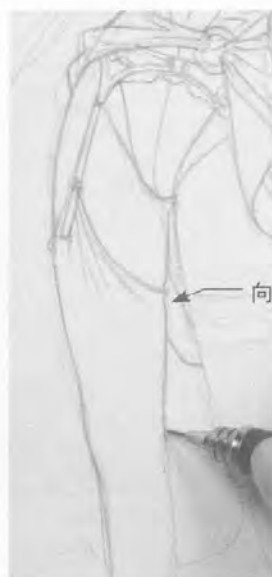
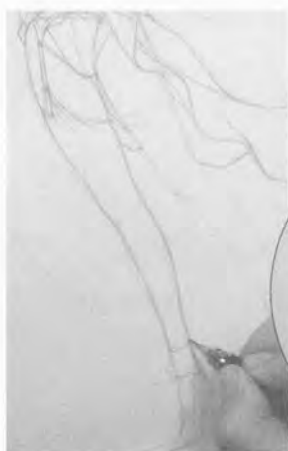
4. 绘制出吊带的带子。

5. 完成紧身衣臀部附近线条的绘制。

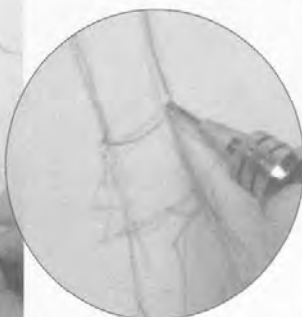
☞ 胸部和腰部——即使是同样材质的一身衣服，褶皱线条的质感也要有变化

11. 右腿长袜

1. 画出长袜的线条，并绘制大腿的线条。

2. 画出拉伸褶皱。从固定的部分画出线条。

3. 由于腿部不是裸露的，因此绘制的时候要体现出穿着长袜的感觉。

4. 注意大腿肌肉的起伏，画出大腿内侧的线条。

5. 一直画到脚踝，也画出脚踝附近的装饰。

12. 右腿脚腕的装饰和鞋子

1. 画出紧贴着腿部的装饰物。

2. 沿着脚踝的曲面，把装饰的上部画成椭圆形。

3. 绘制出呈雨伞状展开的轮廓。

4. 在边缘处画出锯齿状的线条。

5. 以固定的位置为起点，绘制出放射状的堆积褶皱，画好装饰物之后再画鞋子。

6. 先画出轮廓。绘制完鞋子的主体后，再绘制后跟。

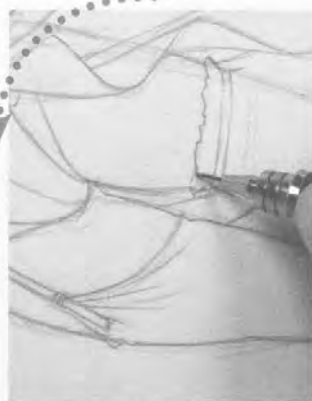
7. 鞋子的轮廓用双线来绘制，并表现出绑带。

8. 右脚的绘制就完成了。

☞ 完成脚踝部分小装饰的绘制

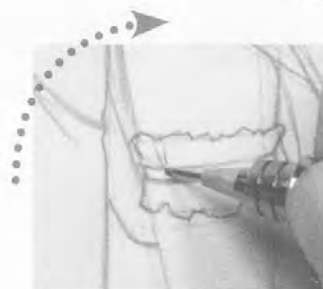
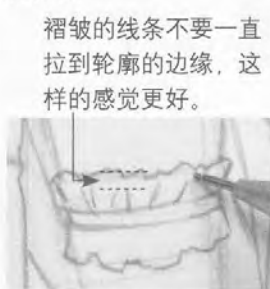
13. 左腿 1　吊带绑腿装饰和腿部的线条

1. 画出吊带绑腿装饰中央的橡皮筋。

2. 画出外部轮廓。

3. 沿着腿部的曲面，根据设计画出波浪线。

4. 用小褶皱装饰边缘。自然地绘制出不规则感。

5. 用短线表现出堆积褶皱。

褶皱的线条不要一直拉到轮廓的边缘，这样的感觉更好。

6. 绘制放射状的小褶皱。

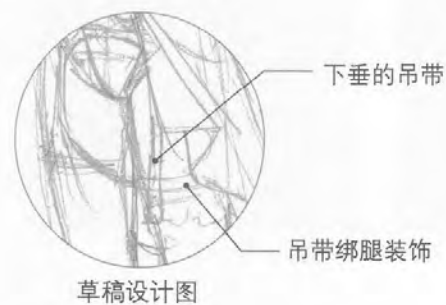
7. 绘制的时候线条基本上要粗一些，顶端要细。

8. 画出吊带的绳子。基本上不用打底稿，直接画出来就可以。

9. 舒缓的 S 形曲线，打造出自然下垂的感觉。

下垂的吊带

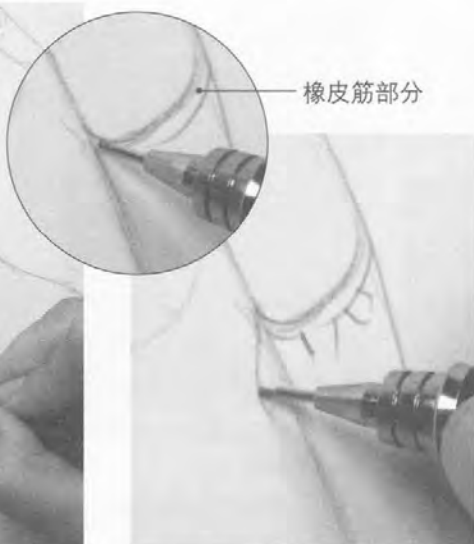
吊带绑腿装饰

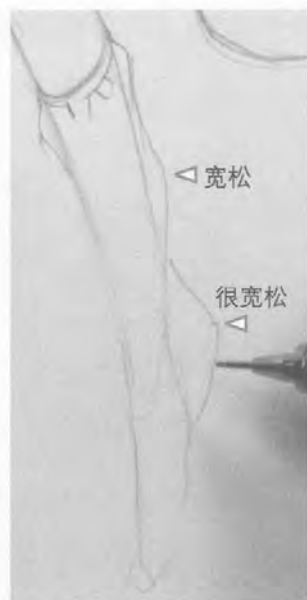
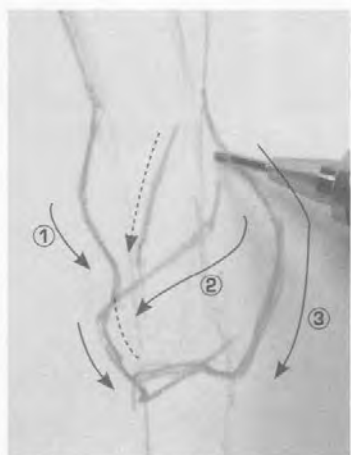
草稿设计图

10. 细画大腿的线条。

11. 绘制腿部的粗细以及线条时，要注意保持内外侧的平衡。

☞ 由于挤压而产生的褶皱根部线条粗，顶端线条细

14. 左腿 2　宽松长袜

1. 画出袜子的边缘线条。

2. 袜口部分有隆起。

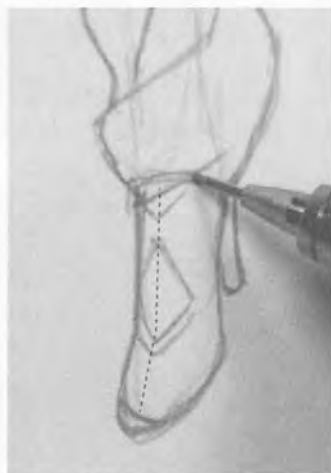
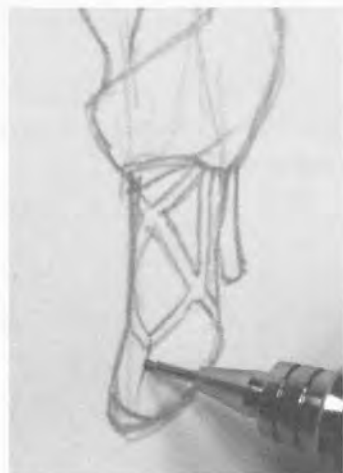
3. 脚腕部分的布料堆积在一起，绘制出这种感觉的大致轮廓。

4. 隆起的附近会出现具有贴身感的线条。

5. 脚踝部分的堆积褶皱要体现出布料大幅度扭转的感觉。

6. 整理一下轮廓线，画出布料重叠在一起的感觉。

细化褶皱线，表现出布料的堆积重叠。

15. 左腿 3　鞋子

1. 画出大致的轮廓。

2. 绘制轮廓的时候，要考虑到这条中心线。

3. 以中心线为基准，画出脚背露出最多的部分。

4. 细画线条，完成绘制。

☞ 宽松的感觉要通过大波浪形的褶皱以及褶皱的深度来表现

完成修饰

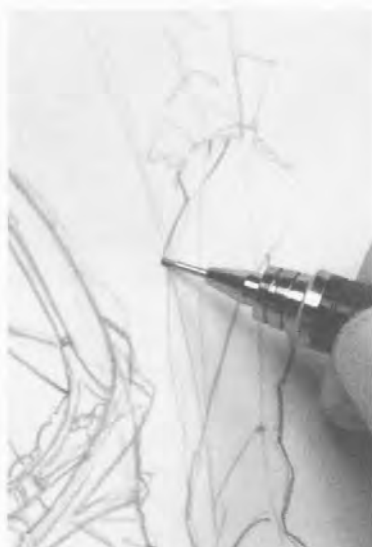
完成右胳膊、面部、披风的褶皱及细节的绘制。

16. 右胳膊、袖子

1. 右袖子的根部。由于曲线很纤细，为了便于绘制，需要旋转纸张的方向。

2. 向中间画出较长的拉伸曲线。

3. 画出较大的山形褶皱。

弯曲褶皱

4. 要画出袖子褶皱与外轮廓连接起来的感觉。

5. 画出袖子的外轮廓线，然后再绘制袖口附近的布料。

6. 根据袖口附近的设计，画出相应的褶皱。

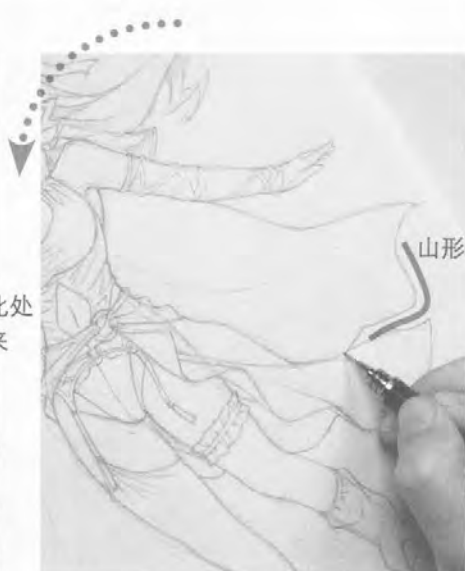
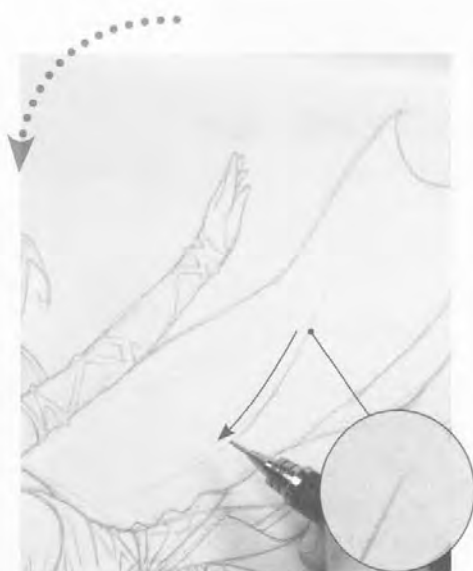
7. 绘制手部，并画出戒指。

17. 面部

改变纸张的方向，画好嘴巴、鼻子、眼睛就完成了。

☞ 把纸张倒过来绘制的时候，要注意线条的走向

18. 披风

1. 先整理右半边的线条。

2. 用一个或两个较大的山形来表现飘逸的感觉。

3. 加入较大的流线褶皱。

线条的边缘逐渐变细。

4. 画出凹陷处的褶皱（弯曲褶皱的一种），并用排线表现出阴影。

5. 靠近躯干的部分也要画出阴影。用同一方向的排线来表现。

6. 绘制左半部分。

7. 表现出外轮廓的飘逸感，此处用阴影来表现。

两个方向的排线。

8. 右半部分最后再加入阴影就完成了。

表现出布料的质感。线条要仔细地慢慢画。

☞ 绘制较长的曲线时，要保持干净，还要让人看不出哪里是衔接点

19. 完成

服装上的线条并不都是接缝

服装的表面会有很多线条，也许是褶皱或者布料的接缝，也许是故意折叠的。绘制的时候并没有明显的区别。

把一块布卷起来

缝合在一起。

侧缝、袖笼线

侧缝

袖笼线

把两种布料缝在一起

接缝。也可以称为缝合线。

内侧　外侧

把粗细不同的布筒缝合在一起

较粗的布筒会产生堆积褶皱。

● 看起来像接缝，但实际上不是

把V字形的两条线缝合在一起。

把这里缝合在一起。

省

内侧

一直缝合到根部。

外侧

产生了曲线。

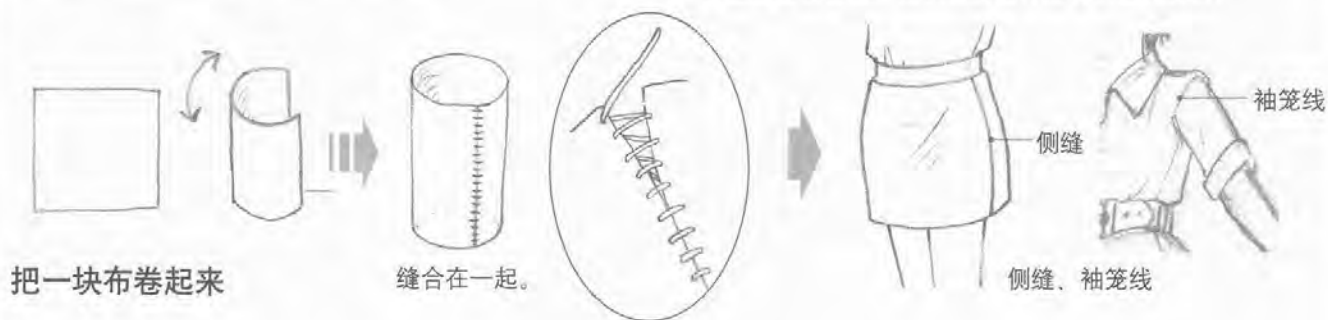
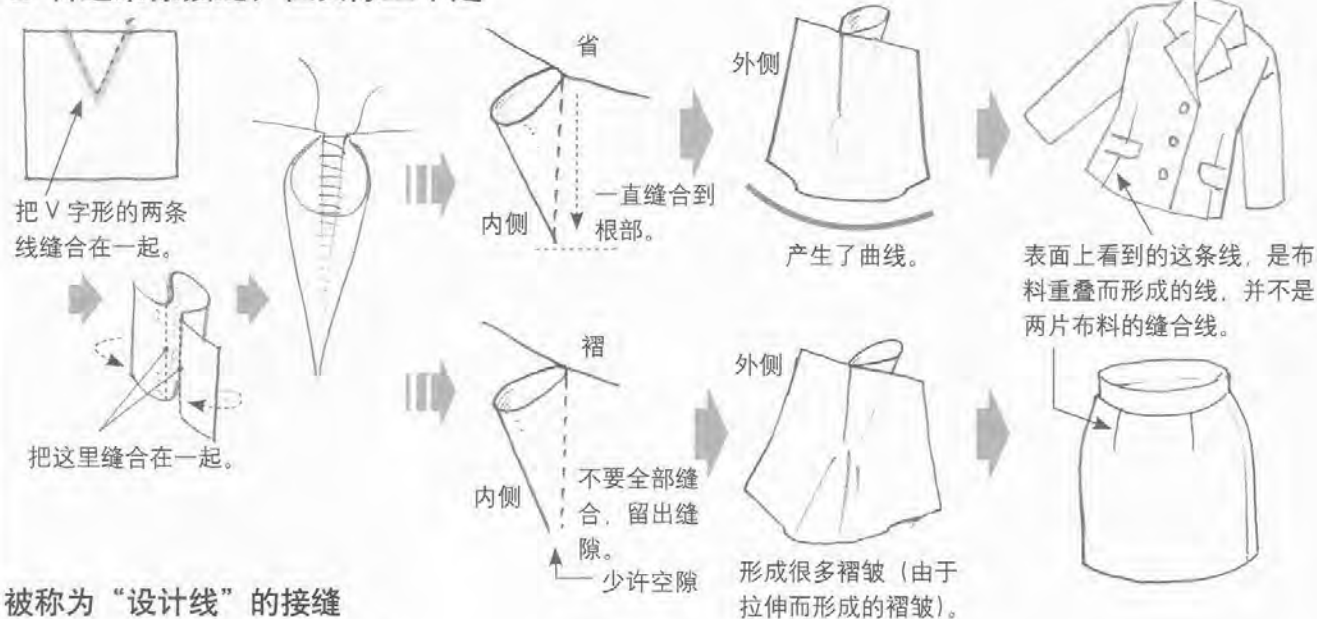
表面上看到的这条线，是布料重叠而形成的线，并不是两片布料的缝合线。

不要全部缝合，留出缝隙。

少许空隙

形成很多褶皱（由于拉伸而形成的褶皱）。

被称为"设计线"的接缝

布料上的线并不都是缝合线。有时候是为了强调缝合线的视觉效果而特意缝上去的。

● 不太能看出来缝合的线，但实际上是缝在一起的

衣褶

制作小口袋的要领

使布料聚集在一起而形成的褶皱（堆积褶皱）。

聚集

收紧

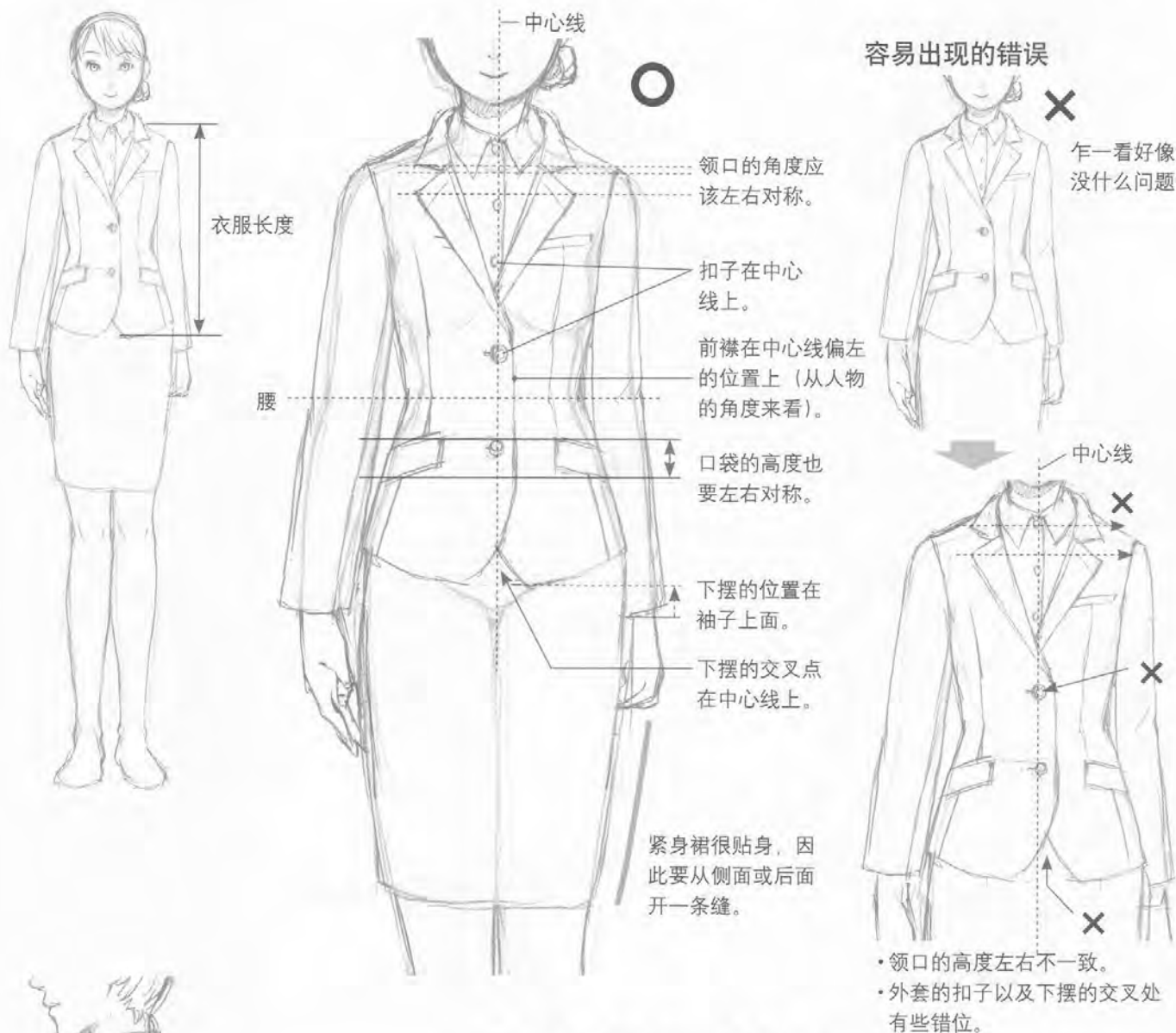
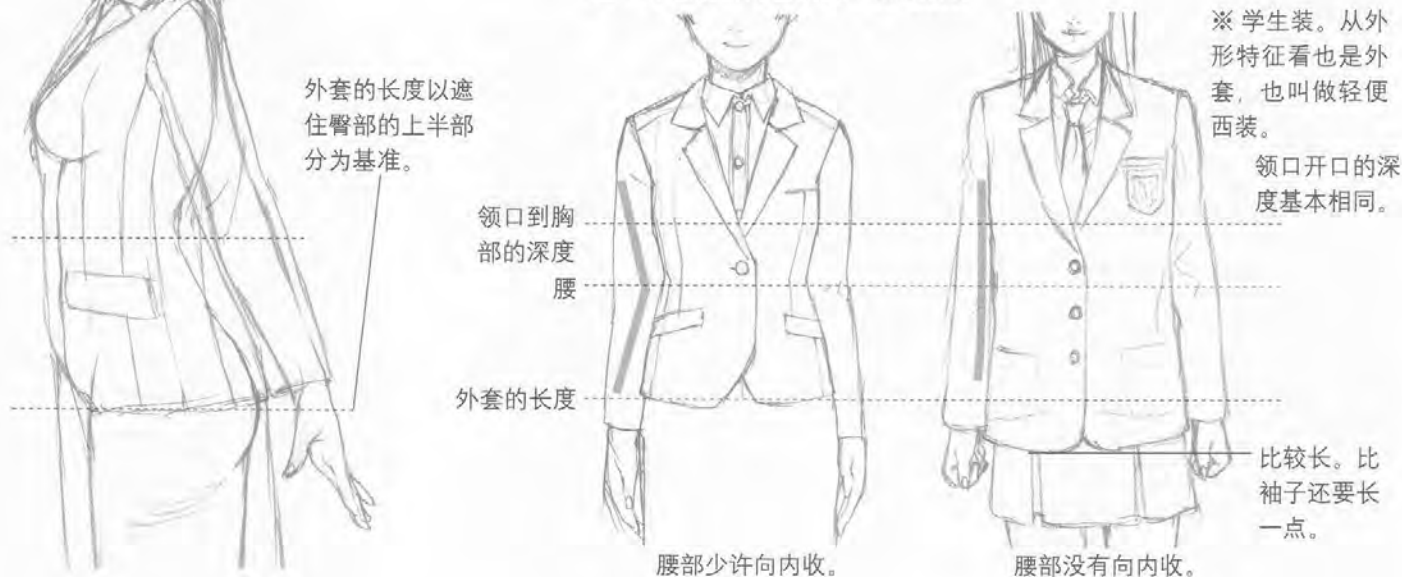
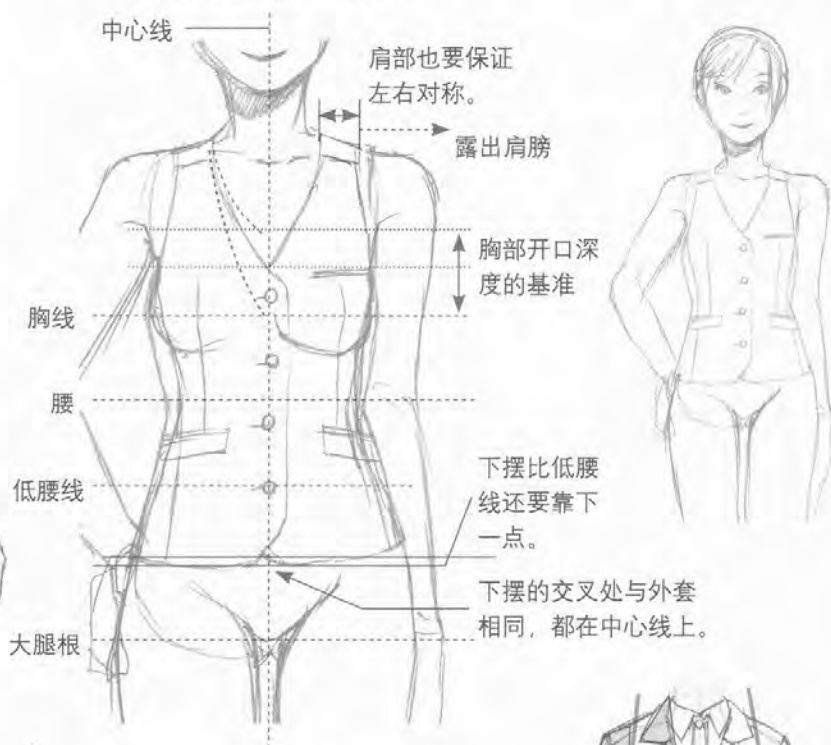
边缘处产生了波浪状的起伏。

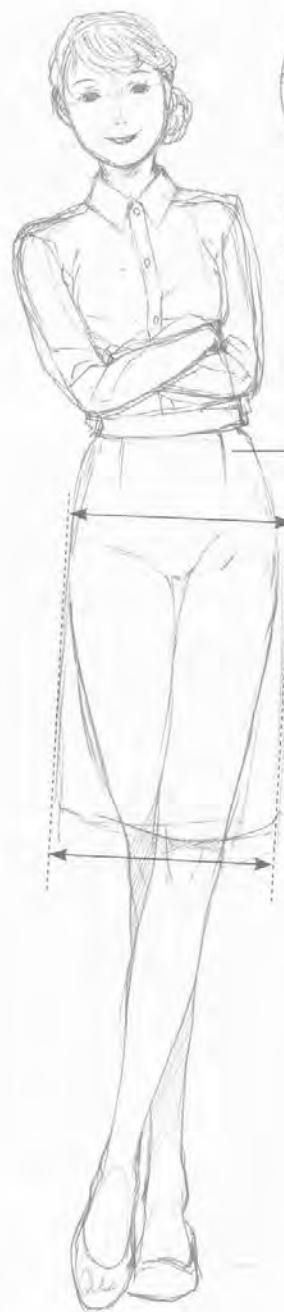
第3章
白领装、学生装和休闲装

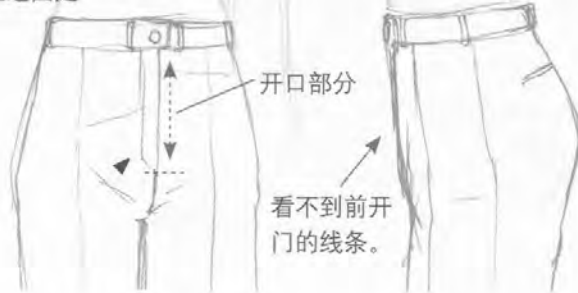
白领装

白领装的特征是：上装为比较短的外套、马甲或衬衫这三类；下装是及膝的紧身裙或长裤两种。这样的组合看起来就比较有白领的感觉。

外套

绘制外套的要点是领口和前襟。白领外套的身长应该比袖子短一些才能更好地体现白领的感觉。

马甲
用绘制衬衫的方法来画。就好像在画没有领口和袖子的外套，基本是贴身型的感觉。
中心线
肩部也要保证左右对称。
露出肩膀
胸部开口深度的基准
胸线
腰
低腰线
下摆比低腰线还要靠下一点。
下摆的交叉处与外套相同，都在中心线上。
大腿根
贴身
贴身
参考：外套变形后成了马甲。
去掉
开口减小
马甲 + 半身裙
胸部的开口比较浅。
胸部的开口比较深。
马甲 + 长裤
失败的例子
下摆交叉处的小开口偏离中心线。

…
衬衫的领口
马甲的
脖围
缝合线
肩线。稍
微有些偏
向前。
侧缝线
缝合线
※ 缝合线。将两块布料
缝合在一起的线。通常只
有侧缝线，但马甲为了更
贴身、便于运动，缝合的
布料通常会比外套更零碎。
这是缝褶。不是把两块布料缝
合在一起的线。是一种可以增
加服装立体感的制作方法。

衬衫
注意体现出垫肩的感觉，使人显得精神抖擞。领口处要体现出知性和魄力，宽松的袖子显得很优雅。
袖笼留出很大的余量。袖子的根部比较宽松。
加入垫肩之后，感觉肩膀有点向上翘。
折缝。不是把两块布缝在一起的线。
少许有些松弛的感觉，但其实也是紧身裙。虽然没有开叉，但为了方便走动留出了迈腿所需的空间。
胸部以下的布料自然下垂。用线条自然地表现出胸部的隆起。
加入了垫肩后的肩部特征
向外侧拉伸。
● 代表性的背面
T 字形
一条接缝。是背面的中心线。
肩胛骨
胳膊根部
紧身裙
腰部附近是贴身的，下摆的幅度基本与臀围同宽，这就是紧身裙。
失败的例子
宽松
宽松
T 字形的线条以肩胛骨和胳膊的根部为基准来画。
牛津坊。画出两条折缝。

裤子

因为属于白领装，所以要表现得比较严谨，要体现出有棱有角的感觉。下面让我们来学习一下如何绘制笔挺的裤子吧！

衬衫绘制攻略

袖子和领口附近是体现衬衫感觉的关键。让我们来学习一下袖子和领口的绘制以及表现技巧吧！

袖笼是椭圆形的。

折缝。并不在袖缝的延长线上。

袖缝

少许贴身

少许宽松

宽松

宽松

举起胳膊的时候，袖笼线呈V字形。

袖缝与侧缝线连成一条直线。

轻微的动作都会让裙子错位，上装的侧缝线与裙子的侧缝线就不在一条线上了，这不是错误，相反能体现出动感。

一般情况下，上装的侧缝线与下装（裙子等）的侧缝应该在一条直线上。

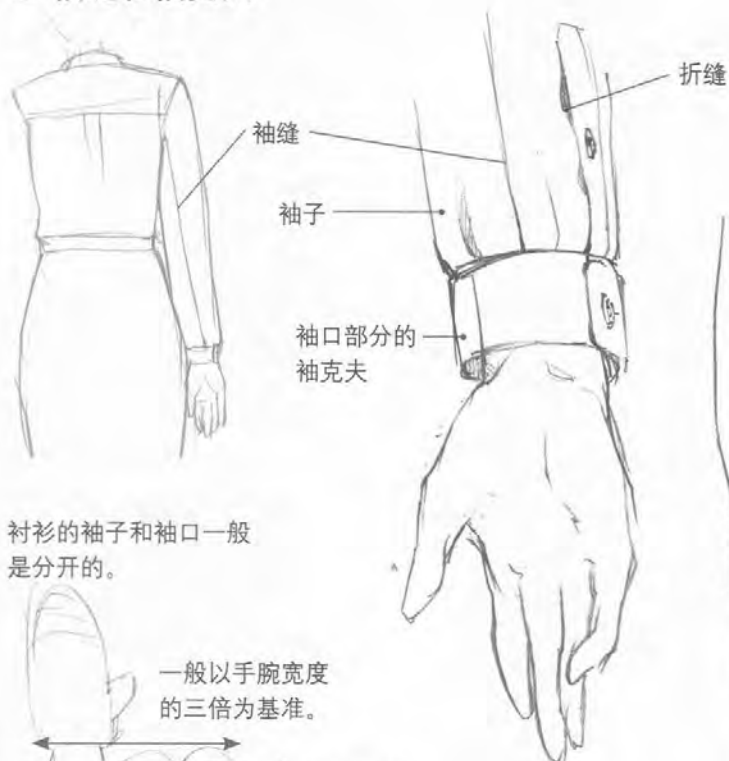
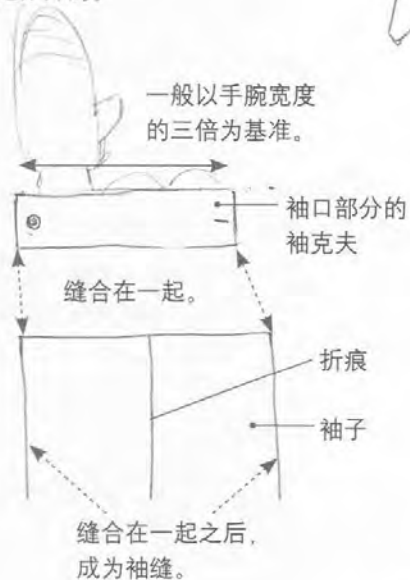
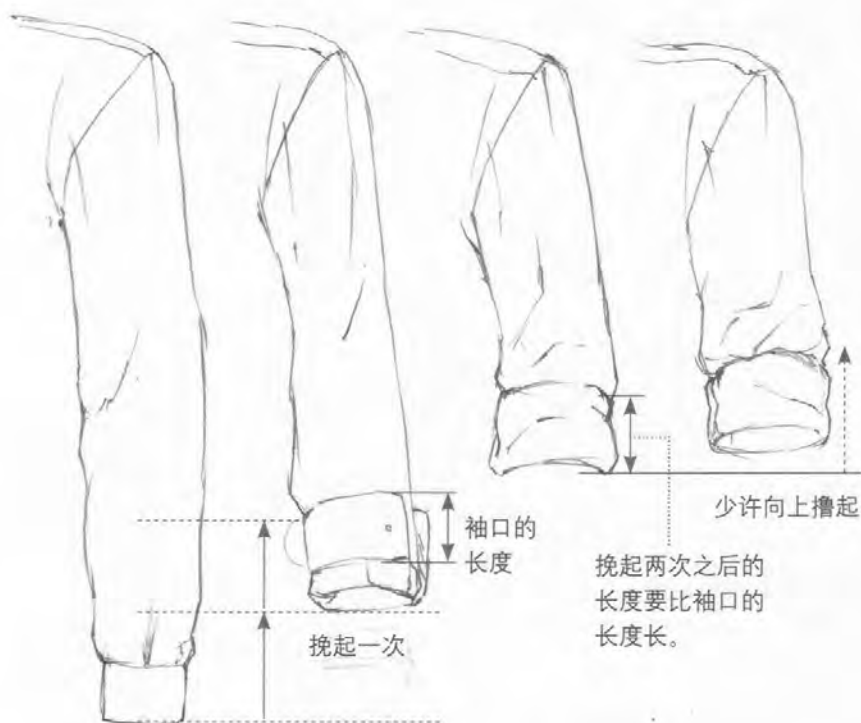
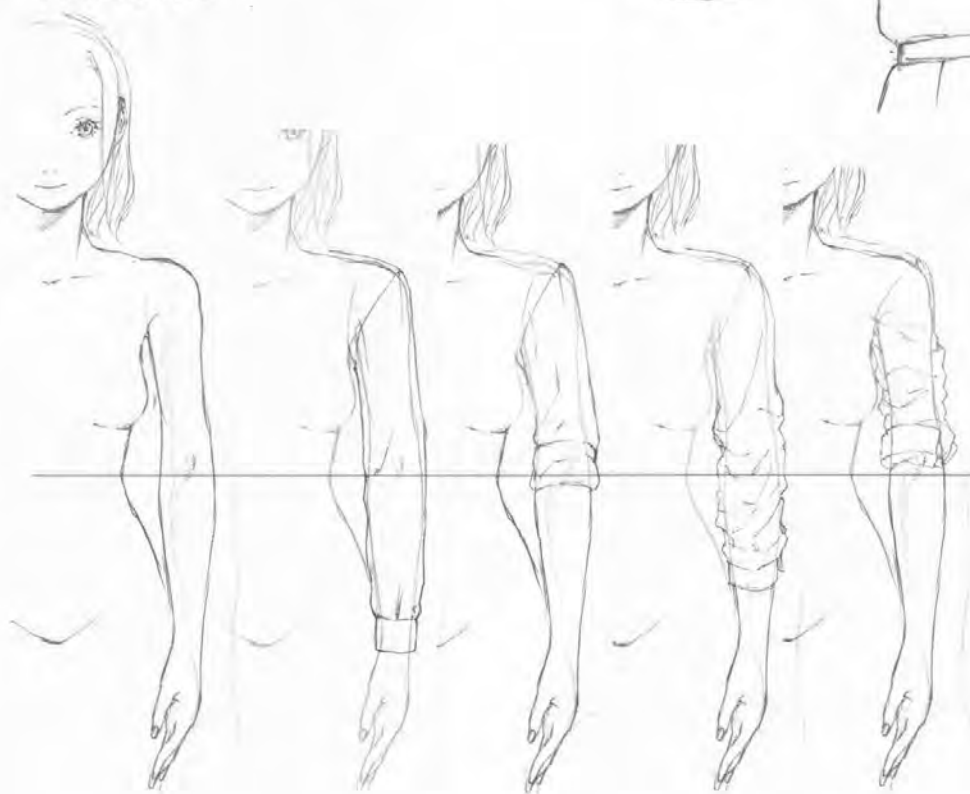
绘制袖笼时，以胸尖的位置为基准。

袖子的袖口附近要收细。

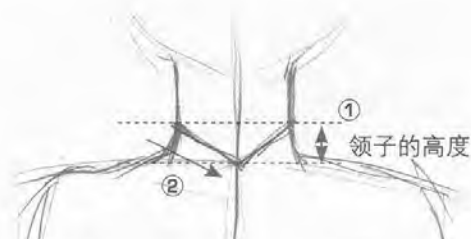
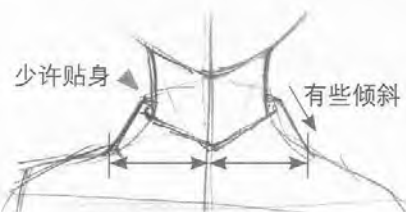
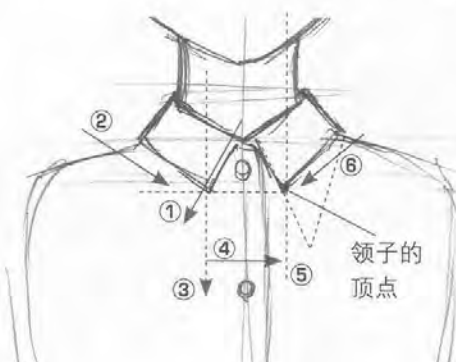
胸尖

袖克夫

堆积褶皱

● 袖缝和袖克夫

折缝
袖缝
袖子
袖口部分的袖克夫
虽然简单地称之为"袖口"，但也有各种各样的款式，可以衍生出很多种设计。
袖缝
衬衫的袖子和袖口一般是分开的。
一般以手腕宽度的三倍为基准。
袖口部分的袖克夫
缝合在一起。
折痕
袖子
缝合在一起之后，成为袖缝。
只要手掌向外翻，就可以看到袖缝的线。通过袖缝线可以表现袖子的扭转。

● 袖子的各种表现：挽袖子

袖口的
长度
挽起一次
少许向上撸起
挽起两次之后的
长度要比袖口的
长度长。
挽起一次后，如
果很自然地向上
撸袖子就会形成
堆积褶皱。
向上挽起，边缘处
会形成堆积褶皱。
向上挽起的
状态。
半侧面的状态
很自然地向上撸
袖子，形成山形
的堆积褶皱。
滑下去的状态，有
很多山形褶皱。

胸像的绘制（绘制领口的关键）

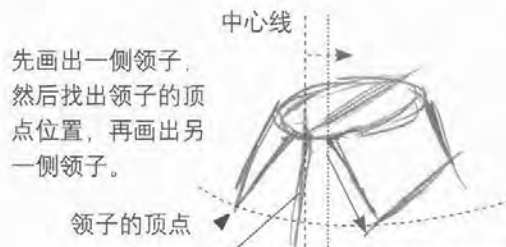
正面的状态

1. 画出大轮廓。

2. 确定领子的高度。左右高度要对称。确定好高度后，向着中心线画出脖围线。

3. 绘制领口的大致形状。

4. 画的时候要左右对称。

①绘制出领子开叉部分的线条。
②画出②的线条，就完成了单侧领子的绘制。以此为基准将对侧的领子画成相同的形状。

绘制人物的特写时，需要细致地描述领口等细节，用③、④、⑤所表示的方法找出对侧领子的顶点。

①画出脖子的中心线。

中心线

先画出一侧领子，然后找出领子的顶点位置，再画出另一侧领子。

领子的顶点

根据脖子转动的方向，领子也画成半侧面。

当领口打开的时候，两侧领子会与中心线拉开距离。

领口的表现

衬衫配上蝴蝶结显得很时尚。

● 蝴蝶结

使用前

使用后

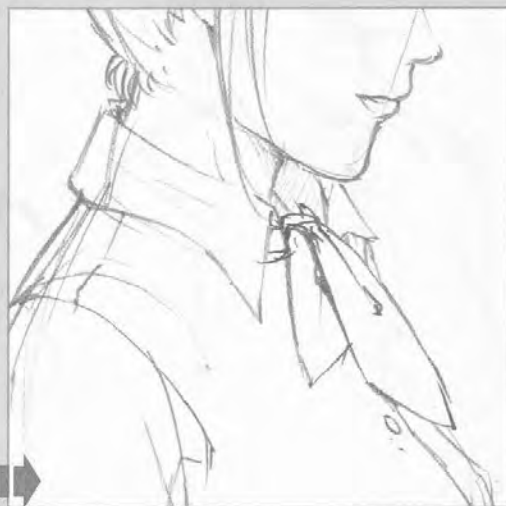
白领服装中具有时髦感的搭配。纯白色的颜色是体现白领感觉的一个关键，也是体现时尚感的要素。

使用前

使用后

周围有花边的蝴蝶结显得更可爱，增强了整体的时尚感。

短围巾和领带也是体现白领感觉的要素。

使用前

使用后

● 更加个性化的表现

将蝴蝶结画得大一些，或配合礼服式的衬衫，这样一来，严肃的感觉就被弱化，显得很时尚。

胸口敞开得比较深，感觉很野性，有偶像的气质。

在中间装饰了胸针，显得可爱又华丽。

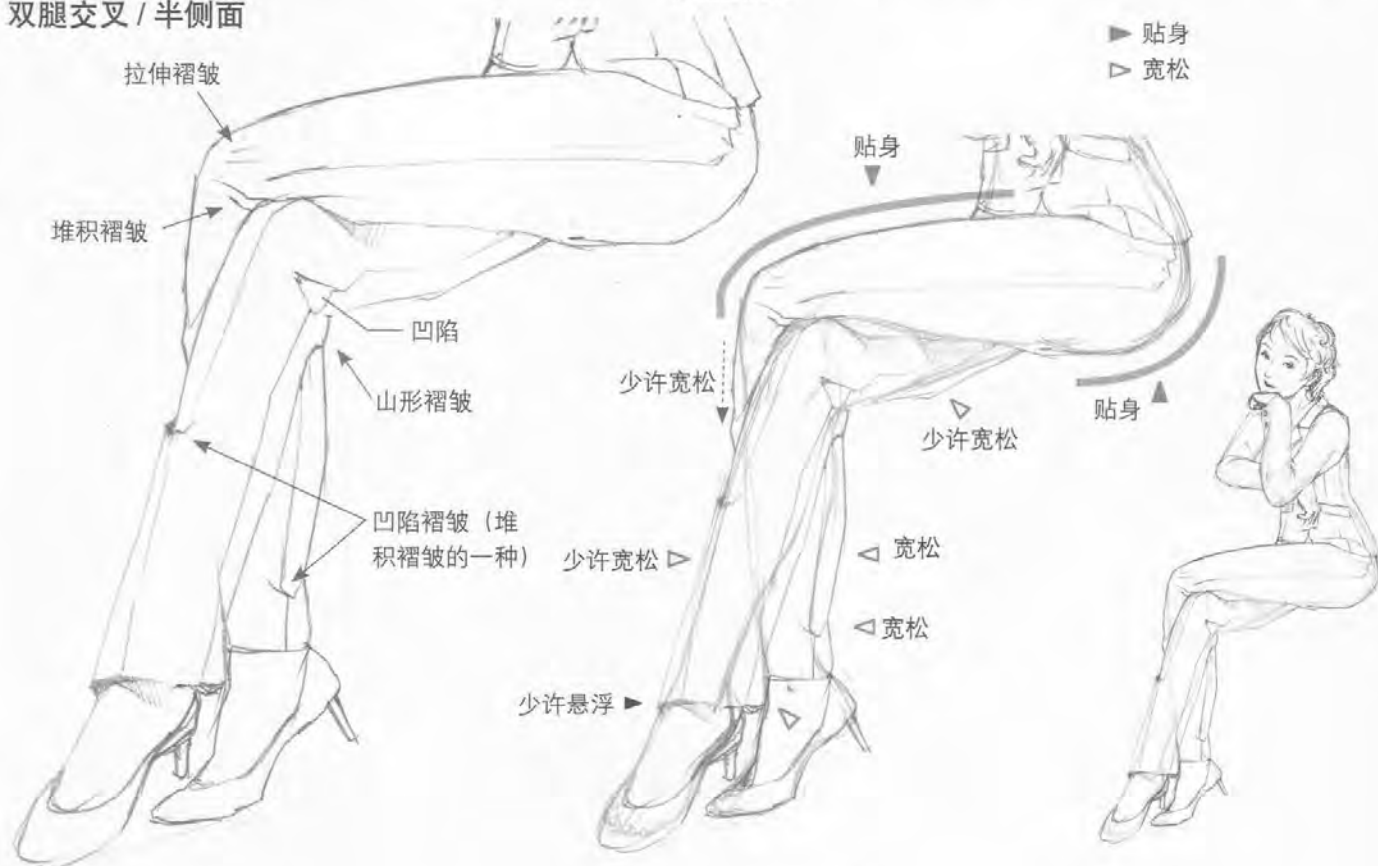
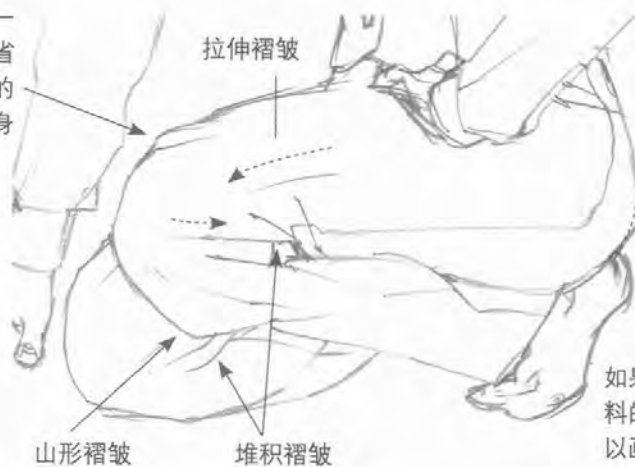
长裤绘制攻略

表现长裤的时候，膝盖和裤脚附近的褶皱很重要。不同的动作能表现出不同的宽松或贴身状态。褶皱的表现要逼真，要有说服力。

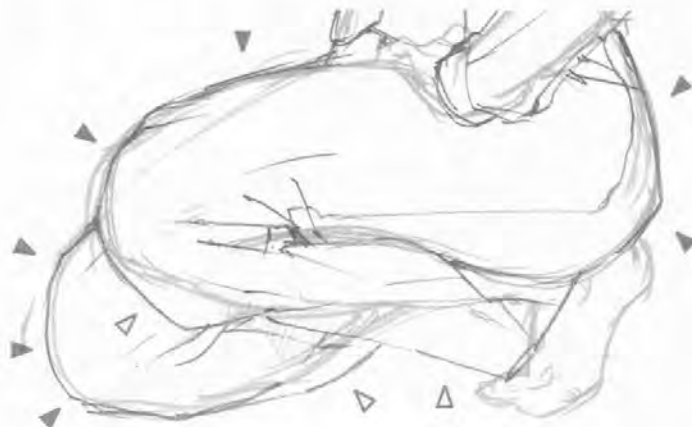
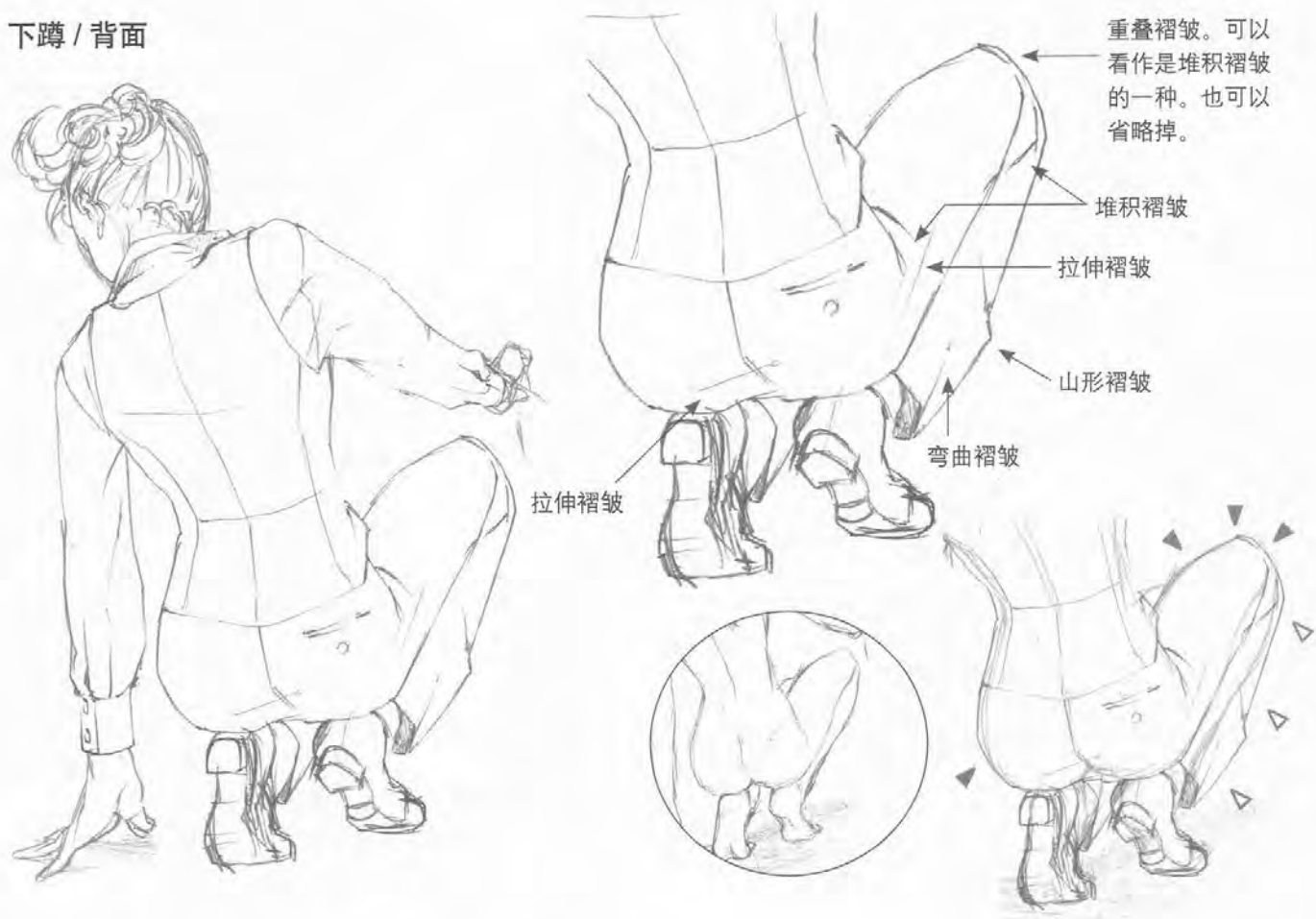
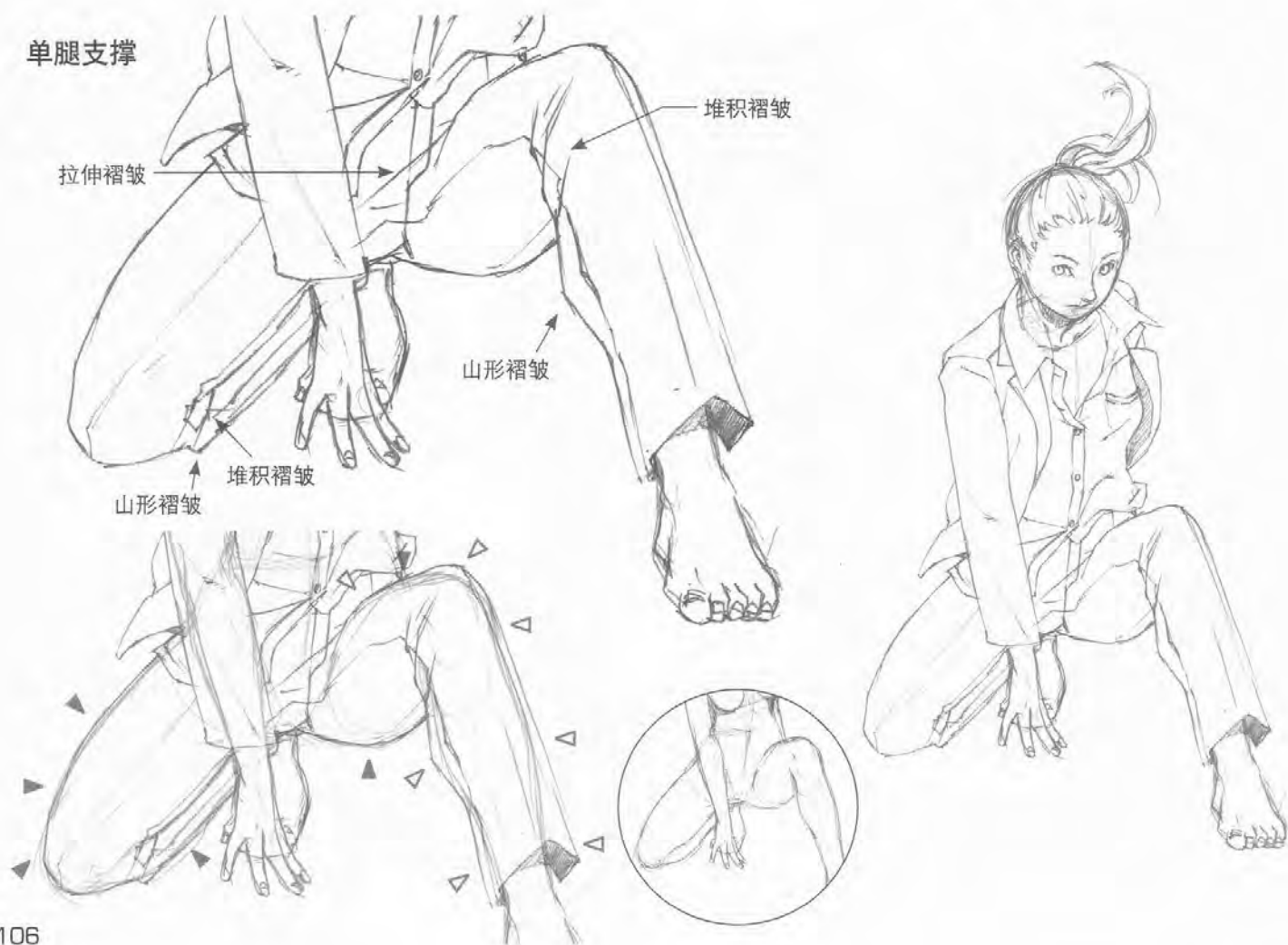
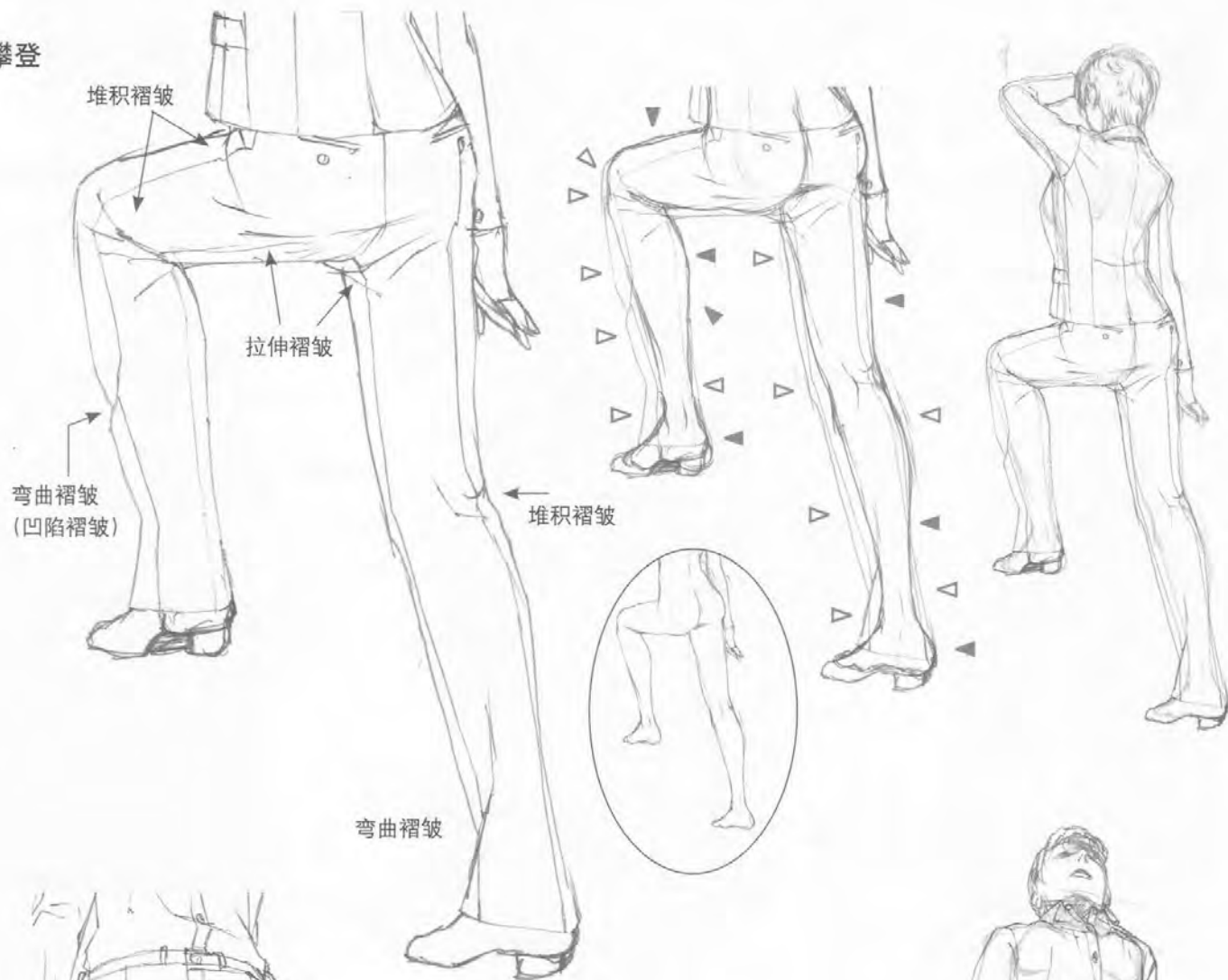
双腿交叉 / 半侧面

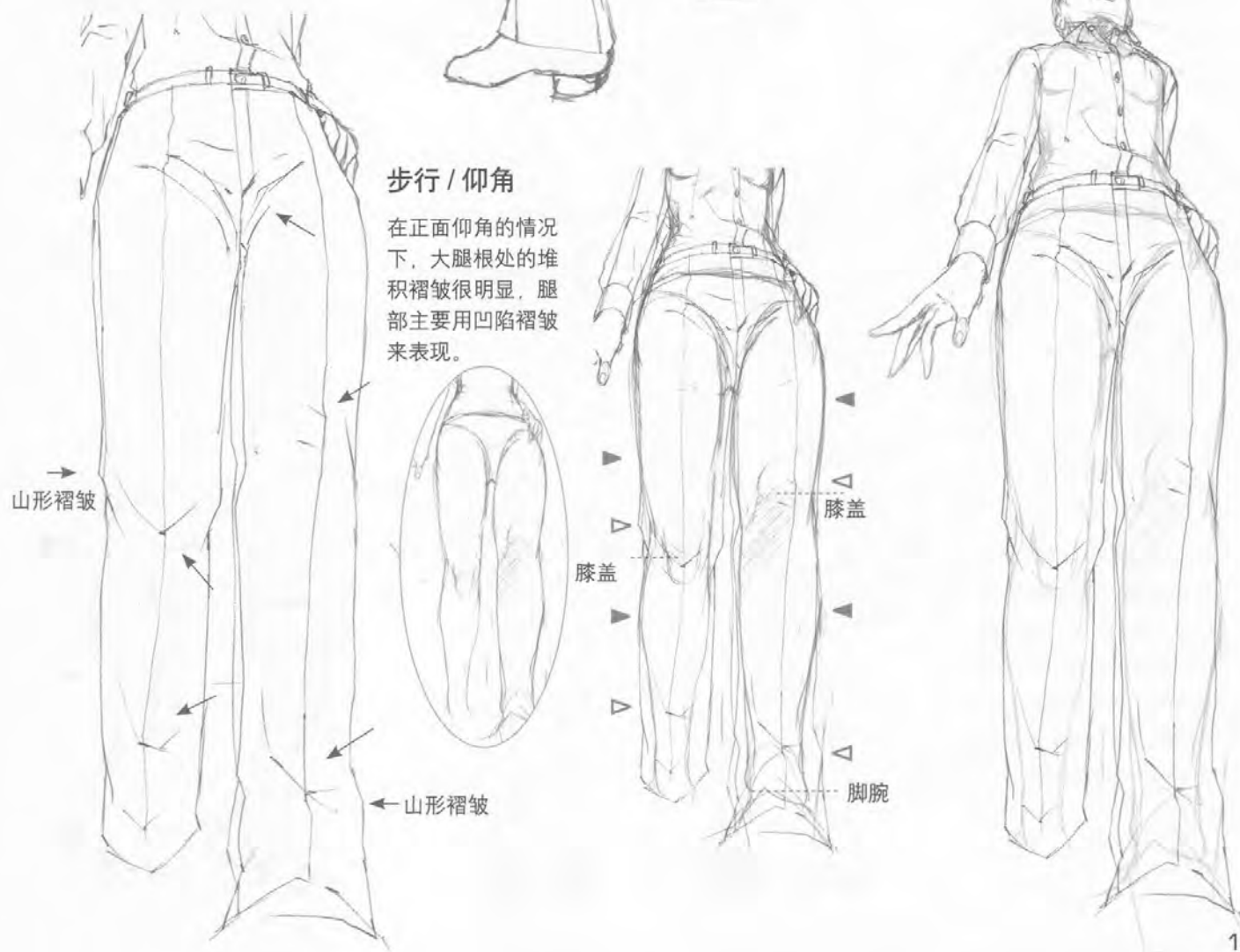
双腿并拢 / 正面

双腿交叉 / 正面

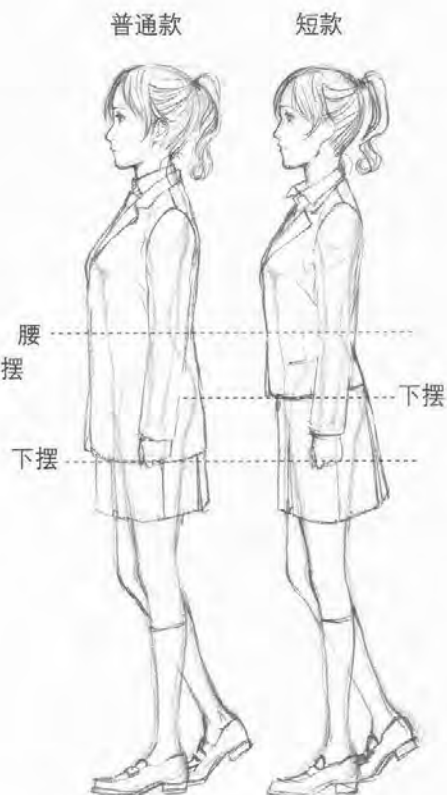
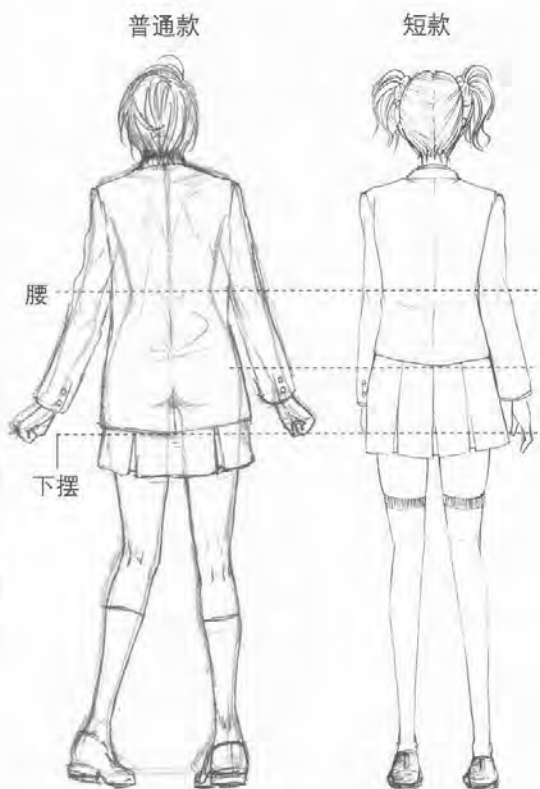
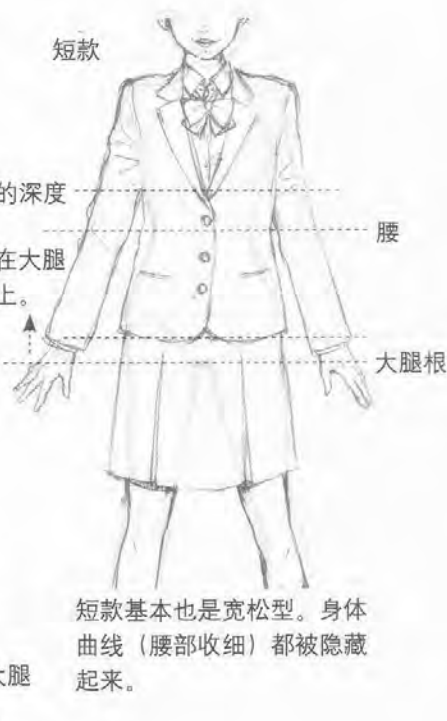
双腿交叉、并拢 / 正面

向前伸出
这里要注意裤脚的形状。以膝盖为起点，小腿向前伸，裤脚就会向上提；小腿向内收，裤脚就会向下垂。
裤脚向上提
裤脚向下垂
向内收
少许宽松
少许宽松
·向着膝盖方向形成的"拉伸褶皱"
·膝盖内侧的"堆积褶皱"
·胫骨附近出现的"凹陷褶皱"
主要的褶皱基本就是这三类。
并拢的双腿，外侧少许宽松，内侧比较宽松。
少许宽松
少许宽松
宽松
下蹲 / 半侧面
堆积褶皱的一种。也可以省略，将大腿的正面画成贴身的状态。
拉伸褶皱
山形褶皱
堆积褶皱
如果想表现布料的韧性，可以画一些棱角。

下蹲 / 背面

单腿支撑

下蹲 / 背面
重叠褶皱。可以看作是堆积褶皱的一种。也可以省略掉。
堆积褶皱
拉伸褶皱
山形褶皱
弯曲褶皱
拉伸褶皱
单腿支撑
堆积褶皱
拉伸褶皱
山形褶皱
堆积褶皱
山形褶皱

攀登
堆积褶皱
拉伸褶皱
弯曲褶皱
（凹陷褶皱）
堆积褶皱
弯曲褶皱
步行 / 仰角
在正面仰角的情况下，大腿根处的堆积褶皱很明显，腿部主要用凹陷褶皱来表现。
山形褶皱
山形褶皱
膝盖
膝盖
脚腕

学生装

在这里，我们要介绍学生常穿的轻便西装、水手服的画法。

轻便西装

不体现腰部曲线的样式。上下一样宽，感觉很像学生。

● 普通款和短款

● 领口的各种变化

第一颗扣子

基本型。把衬衫的第一颗扣子扣起来。

领口少许打开。

布料松弛，呈S形曲线，显得很柔软，也很有立体感。

松开第一颗扣子，感觉有些散乱。

领带型。把第一颗扣子扣起来。

领带型。第一颗扣子松开。

蝴蝶结型。领口呈圆形的衬衫。

松开领口的状态

蝴蝶结型。第一颗扣子松开的状态

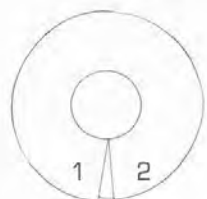
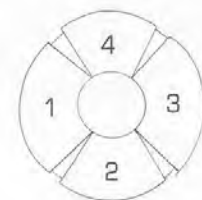
从后侧的角度来看，领口的扣子不论是松开还是扣上，后侧都没有什么变化。

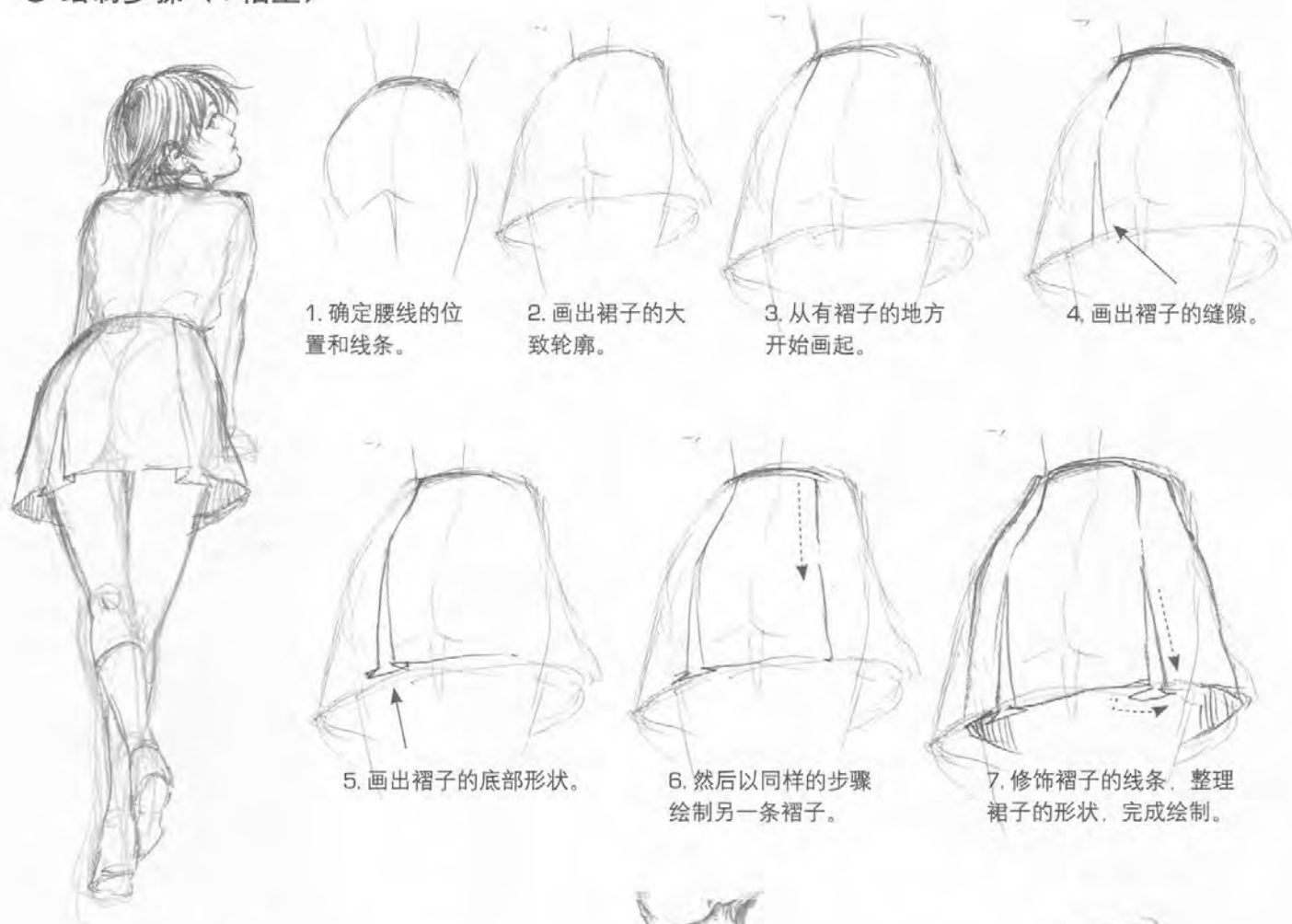
着装：敞开西装

肩线
领口下端。与
肩线平行。
弓形的
曲线。
以领口（左右交
叠的部分）为基
准点向下张开。
宽松
绘制的时候，通常以胸线为基
准来确定领口下端的位置。
胳膊横向抬起
垫肩的效果，
感觉很坚实。
堆积褶皱
拉伸褶皱
胳膊横向抬起的
时候，下摆没有
太大变化。
手臂高举
出现大量的
堆积褶皱。
领口的线
条有变化。
单侧领口
下端的位
置提高。
张开

前襟的线条基
本是直线。
出现很大的
弯曲褶皱。
撩起的状态
如果拉伸衣服，
就会显出贴身
的曲线。
贴身效果
隆起
即使一侧的下摆
有些撩起，领口
下端的连线也与
肩线基本平行。
俯视的情况下，要
以肩线和领口的下
端以及胸线为基准
来绘制。

对褶裙

对褶裙也是褶裙的一种，根据褶子的数量可以分为三大类。

2 褶型的裙子从后面看和普通的裙子没有区别。

● 绘制步骤（4 褶型）

1. 确定腰线的位置和线条。

2. 画出裙子的大致轮廓。

3. 从有褶子的地方开始画起。

4. 画出褶子的缝隙。

5. 画出褶子的底部形状。

6. 然后以同样的步骤绘制另一条褶子。

7. 修饰褶子的线条，整理裙子的形状，完成绘制。

● 角色的坐姿（展开的褶皱）

1. 人体素描

2. 画出服装的大致轮廓。

贴合大腿曲线的线条

大致画出下摆展开的感觉。

原先的褶皱展开了。

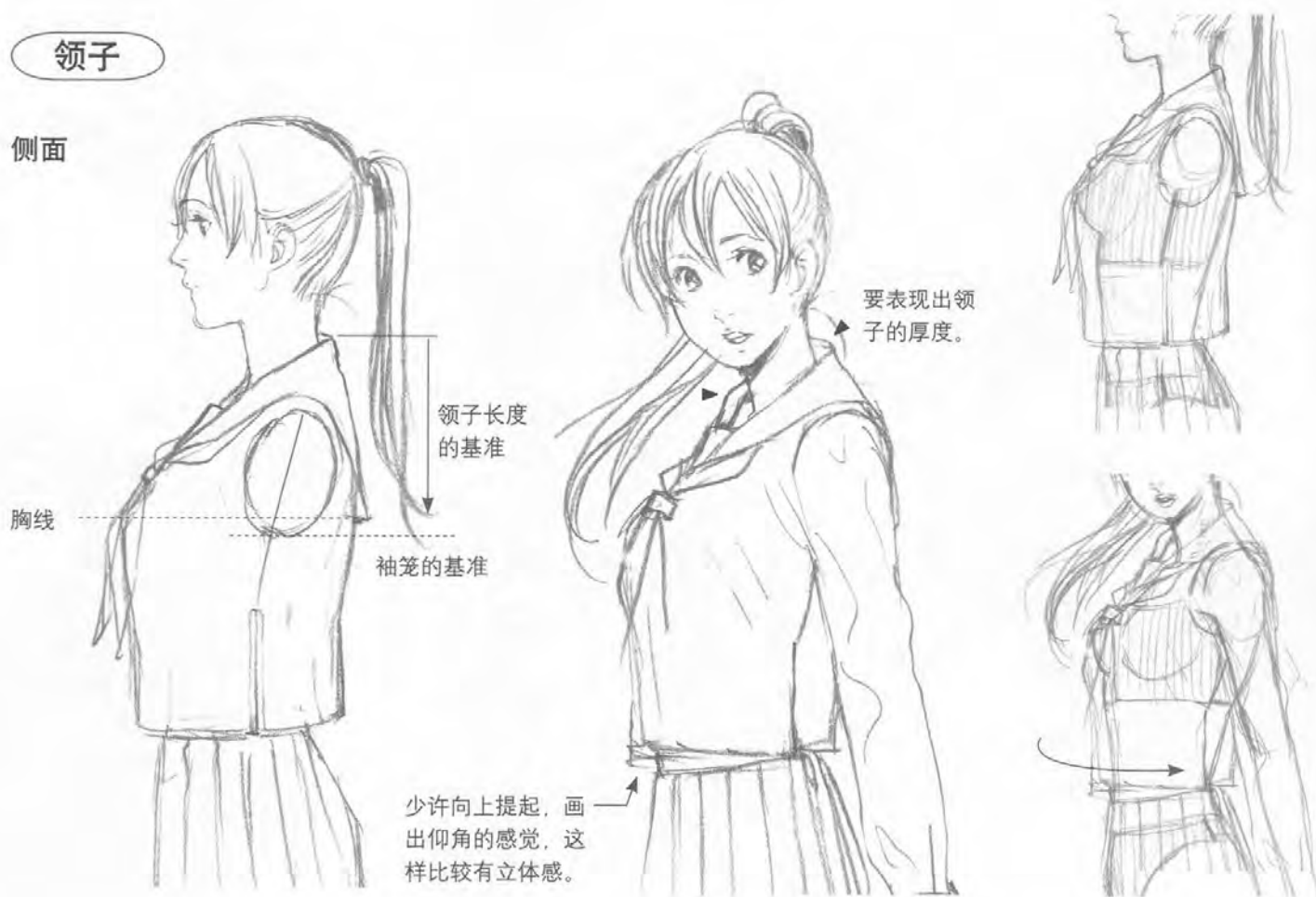
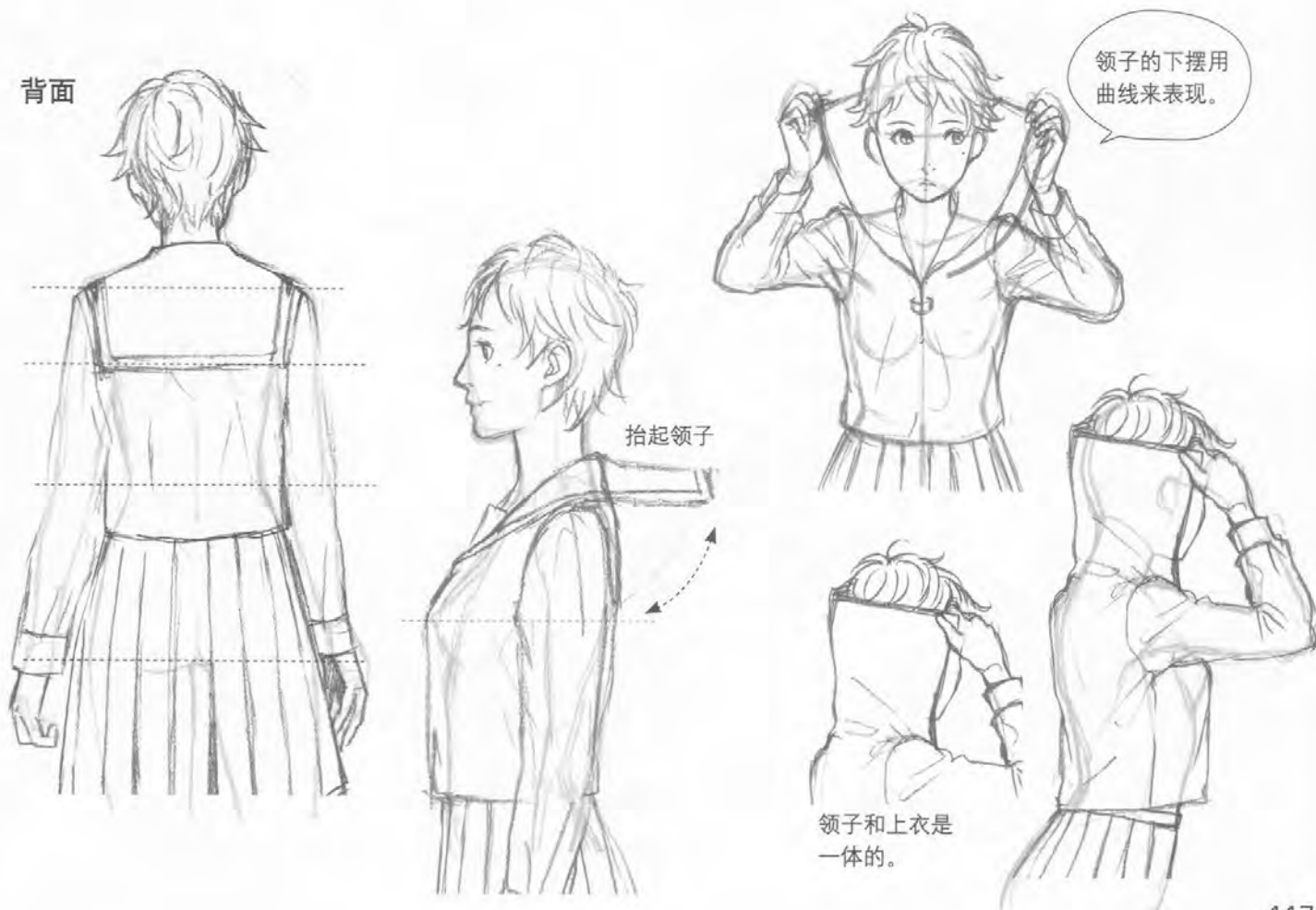
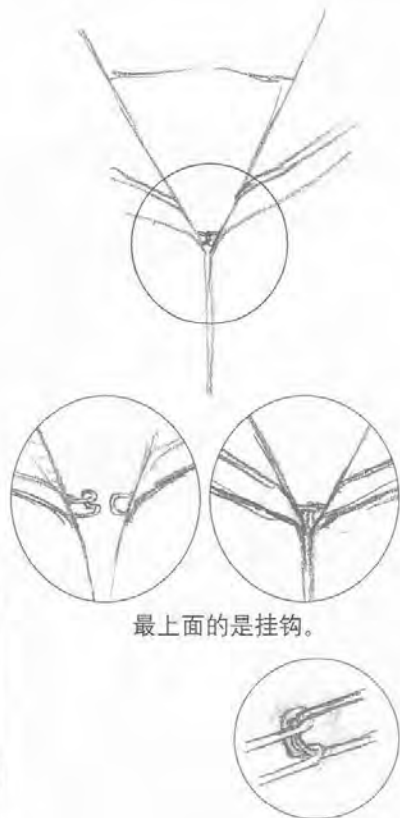
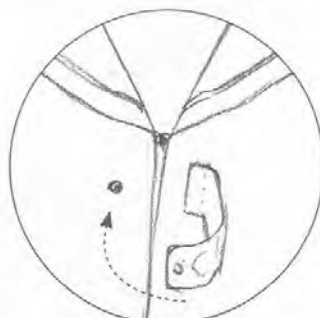
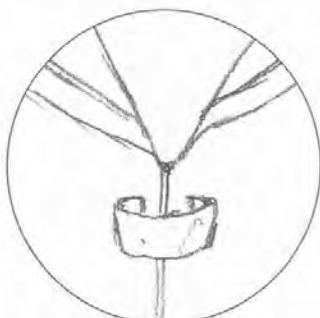
3. 完成

绘制各种姿势
小跑
西装的正面基本没有褶皱。扣子附近有少许拉伸褶皱。
被风吹起
裙子少许外翻，西装没有被吹起来。
裙子的轮廓变成伞形。
褶子张开。
打电话
画出内侧。
褶子张开。
回眸
扣子附近出现拉伸褶皱。
在腰部画出一些堆积褶皱。
下摆的外轮廓呈阶梯状，这是两褶型裙子的特征。

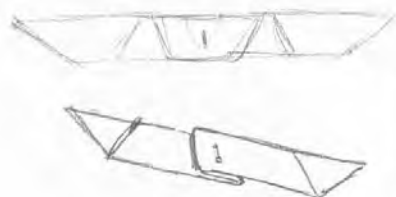
抱膝蹲坐
后背出现山形褶皱，
袖子的根部出现拉
伸褶皱。
张开双腿下蹲
张开双腿坐下
折缝线产生一
定的角度。
堆积褶皱
大腿根处出现堆
积褶皱。
下摆弯曲地搭在腿上，褶
皱张开但是不会拉直。

水手服

水手服的特征是 V 字形的领口。上身要绘制成筒状。

领子
侧面
领子长度
的基准
胸线
袖笼的基准
要表现出领
子的厚度。
少许向上提起，画
出仰角的感觉，这
样比较有立体感。
背面
领子的下摆用
曲线来表现。
抬起领子
领子和上衣是
一体的。

领口和领巾
● 前襟
按扣是这样的。
最上面的是挂钩。
● 固定领巾的扣子
原始状态
固定后的状态
固定领巾的扣子与上衣是一体的。
普通型
同样一条领巾
变短了
同样的领巾，采用不同的折叠方式也可以变得很短。

● 领巾的折叠步骤

1. 把三角形的布料折叠成细长的状态。
2. 压在领子下面垂在胸前。
3. 拿起来。
4. 产生很多褶皱，主要是堆积褶皱。
5. 套进扣子里垂下。
6. 另一侧也画出同样的褶皱，套进扣子里就完成了。
此时，领巾在背后露出一个角。
在细长状的领巾中间折叠一下，就变成了短款。

躯干的表现

躯干的绘制不但能体现着装的变化，还会影响角色的表现。其表现可以大致分为三大类。

普通型

符合水手服躯干部分的基本特征。整个上身以宽松为主，胸部的隆起以及腰部的收缩都被衣服隐藏起来，躯干基本是圆筒形。

过度表现型

里面没有衬衣，直接穿上水手服的感觉。身体曲线被强调出来，实际上水手服不可能出现这样的贴身效果。

适度表现型

胸部的隆起被表现出来。下摆少许收细，整体轮廓更像衬衫的感觉，胸部附近出现拉伸褶皱。

百褶裙

百褶裙的褶子很多，而且宽度相等。根据褶子的数量可以分为8、16、20、24、28、36褶等各种类型，这里用一眼就能看出差别的8褶和24褶为例来讲解。

24褶型

褶5

褶10

线1 5 10 13

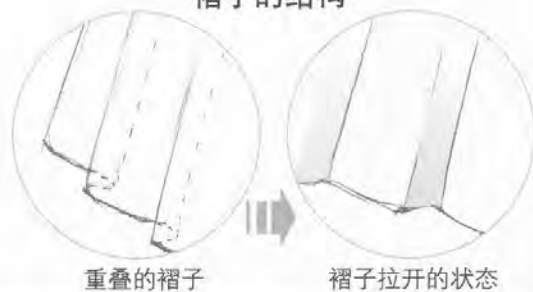
8褶型

褶子的折叠方向

24褶型。严格来说正面是12褶，轮廓内侧要画出11条线。因为并不是必要的画法，此处进行了省略处理。

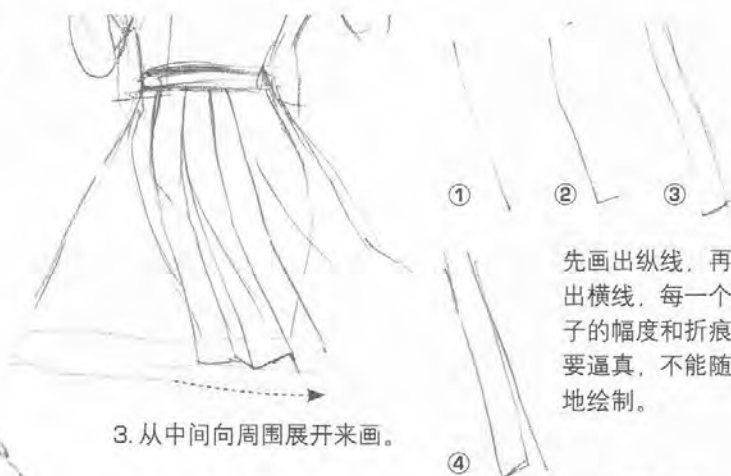
褶子的结构

重叠的褶子

褶子拉开的状态

● 要画多少条线才好呢？画出七到八根就显得很像是24褶了。

绘制24褶型也可以随机应变，只要看着像就可以了。

● 百褶裙的绘制步骤

画出衣服下面隐藏的腰线，找出裙子腰部的位置。
1. 画出全身的轮廓。
2. 绘制服装的大轮廓。画出裙子的走向。
①
②
③
④
先画出纵线，再画出横线，每一个褶子的幅度和折痕都要逼真，不能随意地绘制。
3. 从中间向周围展开来画。
下摆部分。要画出山形褶皱的感觉。
4. 绘制下摆的轮廓曲线。
5. 最后把后部内侧的布料也画出来，就完成了。

● 百褶裙的表现——绘制展开的褶子
下摆也是宽松型。每个褶子都是独立的曲线。
宽松的状态。
下摆也是贴身型。褶子完全展开，形成一条完整的曲线。
贴身的状态。裙子紧包着臀部坐下的样子。
没有沿着腿的曲面绘制，浮起的褶子不太自然。
百褶裙也可以搭配西装上衣，不会显得不协调。

套头衫、开襟毛线衣

可以与衬衫、水手服、轻便西装随意搭配来穿。宽松型的代表特征是肩膀呈圆弧形，袖子和下摆很长。在下摆附近画出纵线，就会体现罗纹面料的感觉。

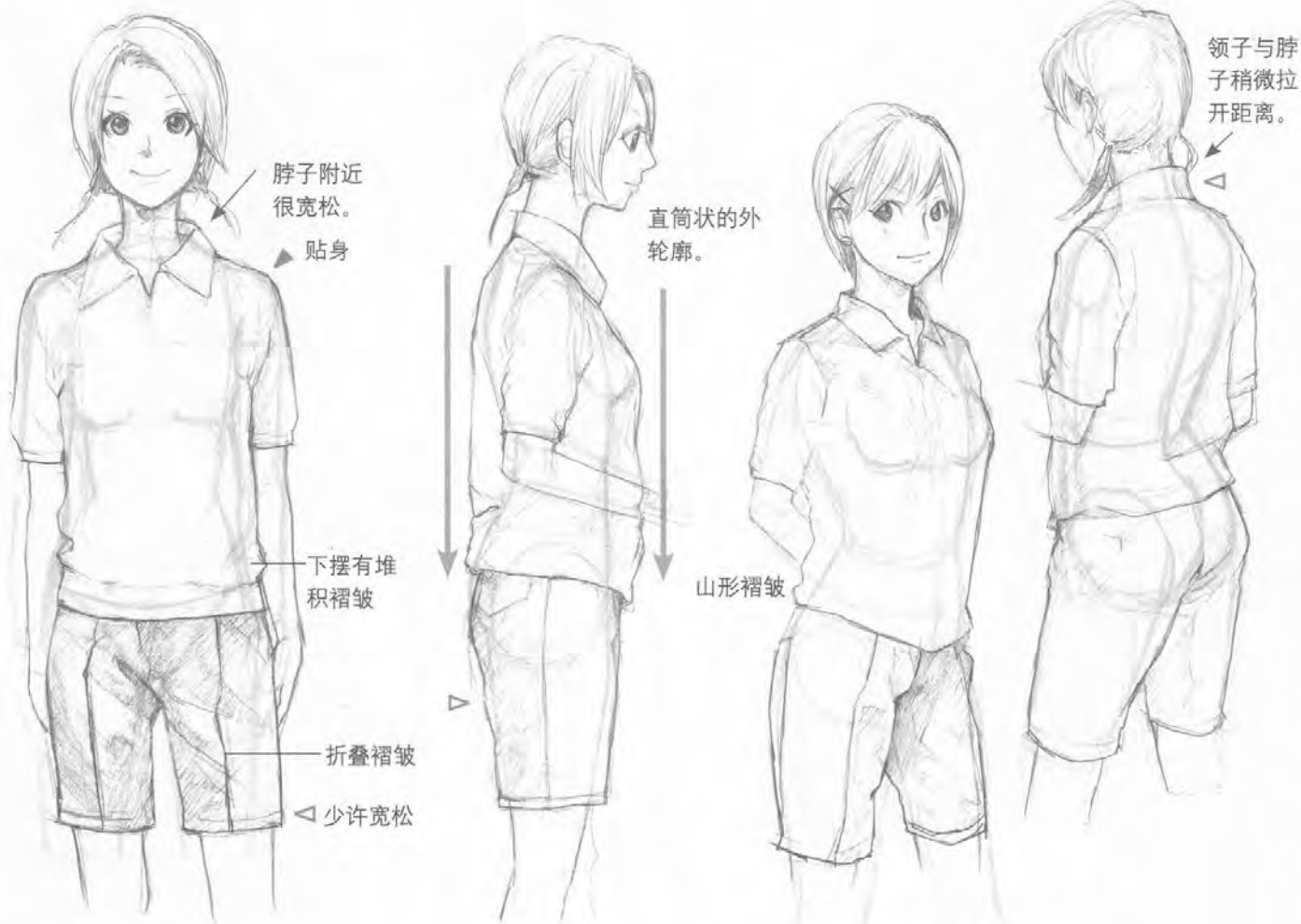
● 穿在外面

● 穿在里面
开襟毛线衣
袖口外露。用向
外侧伸展的纵线
来表现。给人高
年级学生的感觉。
套头衫
● 系在腰上
堆积褶皱
拉伸褶皱

体操服

开领短袖衬衫和瘦型短裤是现在日本女学生的主流装扮，而昭和时期的 T 恤衫加上黑色紧身小短裤（或者是紧身运动衫）的装扮现在基本都绝迹了，反而变成了 COSPLAY 的一种。

短袖衬衫和短裤

宽松 + 少许宽松

T 恤衫风格的上装 + 黑色小短裤。上装整体是比较宽松的。

T恤衫感觉的上装＋黑色小短裤

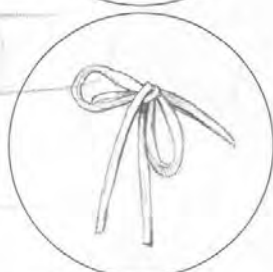
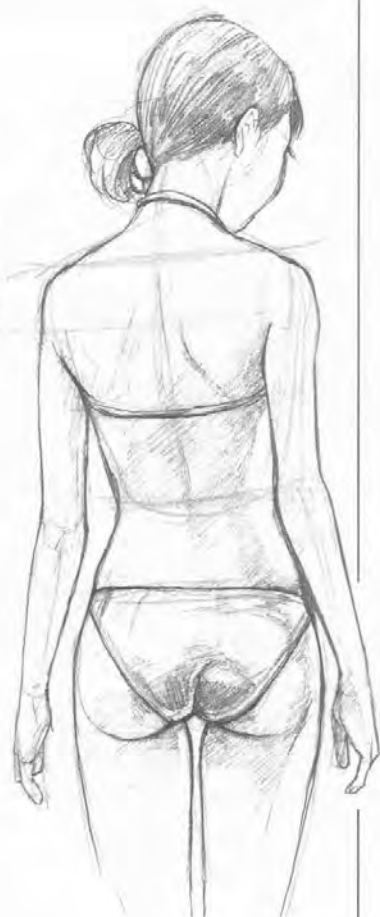
宽松＋基本贴身

泳装

● 学院派 / 连体泳装

・为了减少水的阻力，泳装必须很贴身。
・将身体的线条衬托得更美丽。
以上是绘制泳装的要领，其特征是基本上不会出现很大的褶皱。泳装的材料也很薄，如果是连体泳装，画褶皱的时候应该用较细的线条沿着身体的曲面来画。

● 比基尼

绳子的连接处以及前面罩杯的连接处会有拉伸褶皱。

休闲款 / T 恤衫和牛仔裤

休闲款的代表性服装就是 T 恤衫和牛仔裤，下面我们来学习一下这两样的画法。

T 恤衫

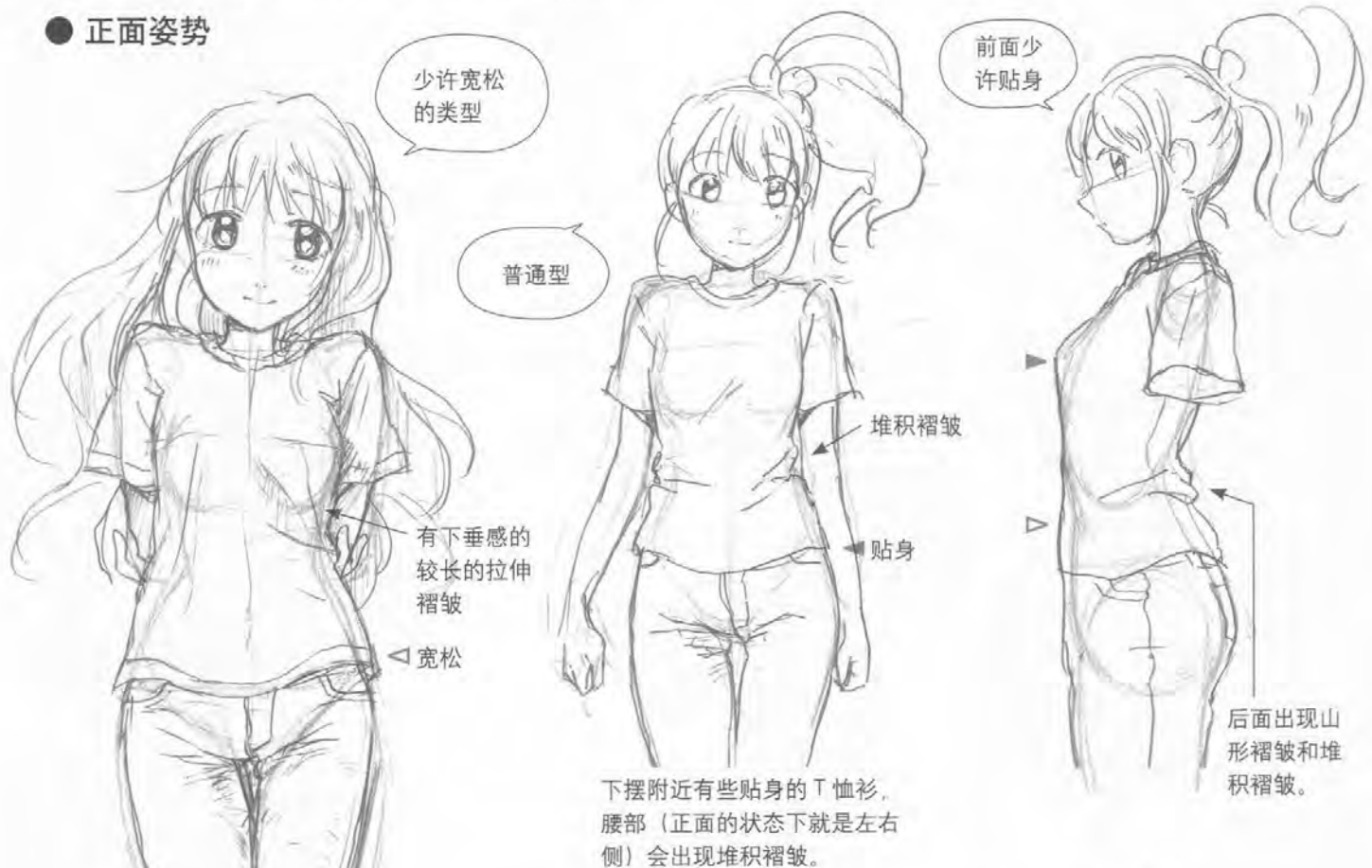
掌握脖子附近和腰部附近的褶皱表现。

● 正面姿势

少许宽松的 T 恤衫。下摆附近比较宽松，前面会有较长的拉伸褶皱，显得很柔和。

下摆附近有些贴身的 T 恤衫，腰部（正面的状态下就是左右侧）会出现堆积褶皱。

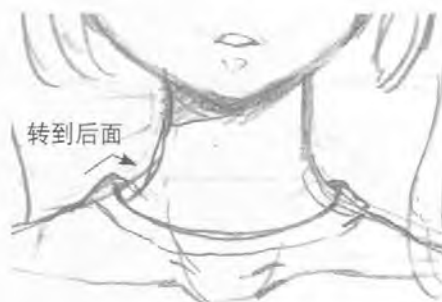
宽松的 T 恤衫，出现很长的弯曲褶皱和山形褶皱。

画出宽松的弯曲褶皱。

领口周围

由于T恤衫的领口是圆形的，并且宽松地环绕着脖子，所以绘制的时候要体现出宽松的感觉。

正面

侧面

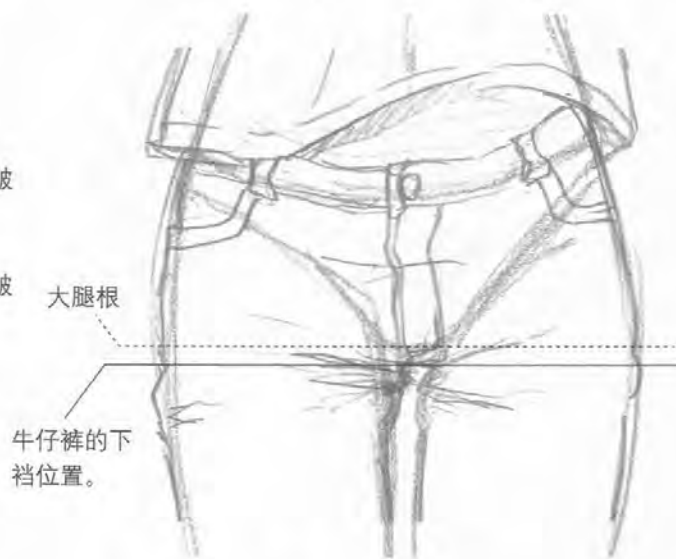
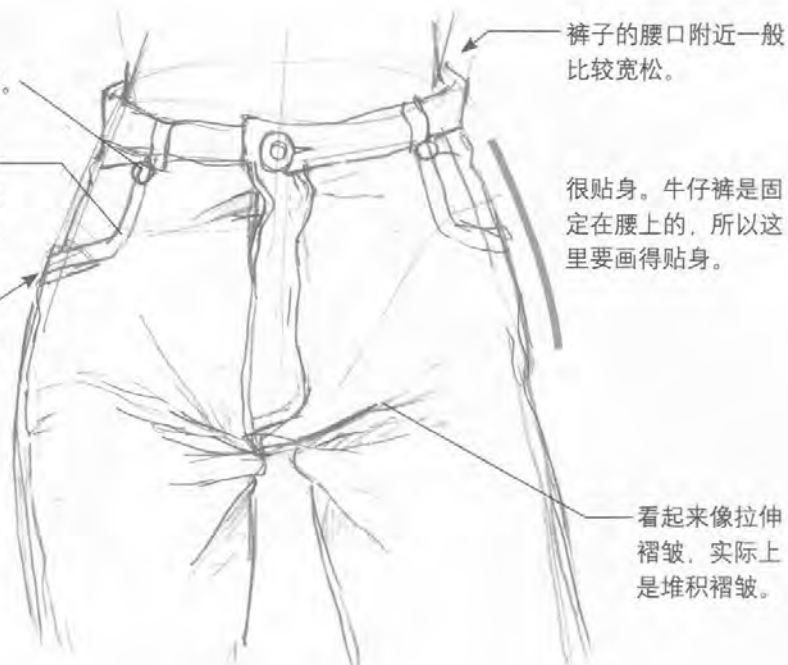
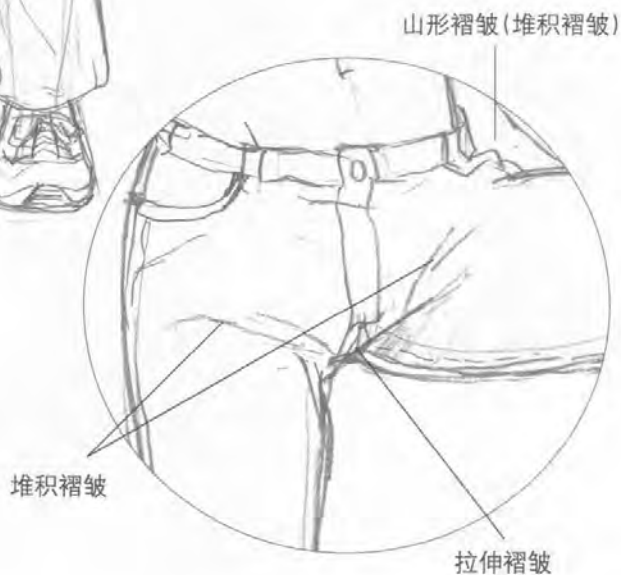
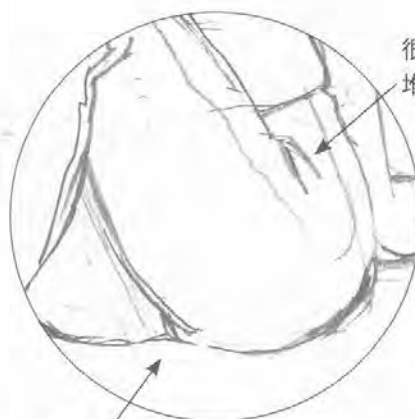
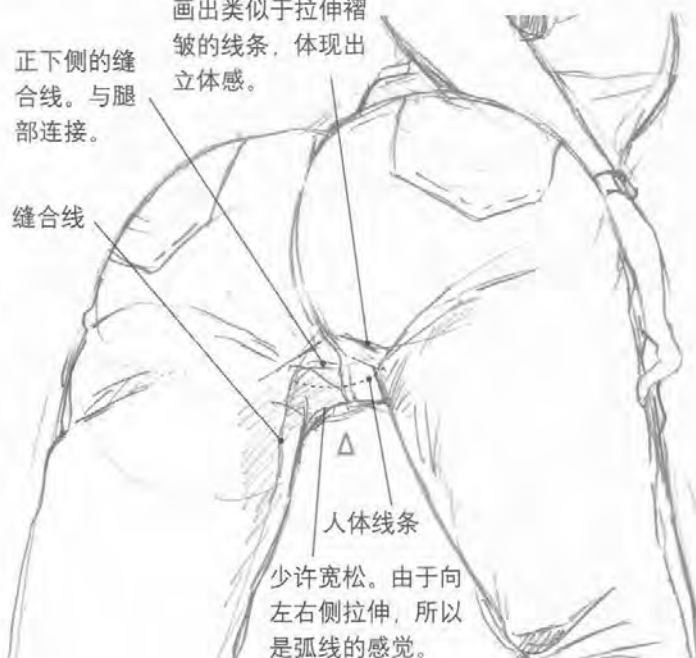
半侧面

● 袖子和胸衣

正面站立时胳膊自然下垂

双手高举
注意褶皱的走向。
向上拉伸的动作
注意动作
展开的动作
注意褶皱的走向
拉伸褶皱
表现堆积褶皱的主要线条是左右各三根。
胳膊前后抬起的动作
袖子的褶皱是由于胳膊上的拉伸动作而形成的。
向后抬起的动作
向前抬起的动作
山形褶皱是由于拉伸的动作产生的，是拉伸褶皱的延伸。
山形褶皱
山形褶皱

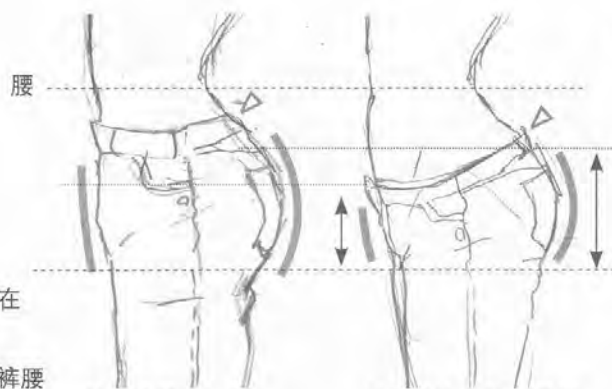
牛仔裤

● 正面姿势

穿皮带的锁扣。
正面的口袋。用两根线来表现。就是这样简单的处理就能让裤子看起来像牛仔裤。
与侧面的侧缝相连。
裤子的腰口附近一般比较宽松。
很贴身。牛仔裤是固定在腰上的，所以这里要画得贴身。
看起来像拉伸褶皱，实际上是堆积褶皱。
大腿和膝盖处是贴身的。
堆积褶皱
流动褶皱
山形褶皱
堆积褶皱
流动褶皱
山形褶皱
大腿根
牛仔裤的下裆位置。
山形褶皱（堆积褶皱）
堆积褶皱
拉伸褶皱
基本是正侧面
后兜
前兜
侧缝的缝合线要画得清楚明确，这样才能体现出牛仔裤的特征。
山形褶皱。以臀部和大腿的分界线为基准来画。
缝合线

大腿根部的线条（曲线）反映了腿部的动作，这里要画出堆积褶皱。
膝盖以上要画出贴身的感觉。
膝盖
画出宽松的感觉。
提裤子时形成的堆积褶皱要画出大的拉伸褶皱的感觉。
很短很粗的堆积褶皱
贴身。膝盖的圆形体现了出来。
画出缝合线。
基本上完全贴身。较好地体现出臀部的形状。
绘制堆积褶皱的时候要注意布料堆积在一起的厚度。

● 背面姿势
背面
裤腰
裤腰以外的部分
基本都是贴身的。
中心的缝合线
要粗一点。
画出内侧的缝合线，这样的
腿部更有立体感。
大腿根附近有堆
积褶皱。
前倾 / 少许
翘起臀部
山形褶皱表现
出牛仔裤应有
的硬度。
缝合线。画
得稍微曲折
一些更像牛
仔裤。
拉伸褶皱。由于双腿
张开而产生的。
身体更加前倾
（+ 少许仰角）
用贴身的线
条来表现。
山形褶皱
堆积褶皱
的表现。
很难表现的部分。
画出类似于拉伸褶
皱的线条，体现出
立体感。
正下侧的缝
合线。与腿
部连接。
缝合线
人体线条
少许宽松。由于向
左右侧拉伸，所以
是弧线的感觉。

牛仔短裤和低腰裤

● 牛仔短裤

除了裤长，牛仔短裤的画法与普通牛仔裤几乎没有区别。前兜、后兜和前开门以及各种缝合线都画清楚就可以了。

● 低腰裤

裤裆很浅的的类型。一般牛仔裤是固定在腰上的，而低腰裤是固定在臀部上的。

牛仔裤的时尚设计

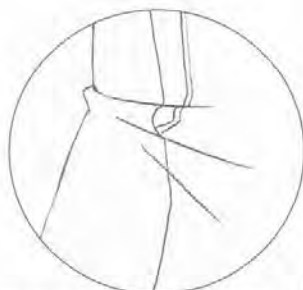
增加破损效果

破损加工

通过切割、弄破让裤脚左右不一样长，或者磨掉颜色、划开、开洞、烧焦等都属于破损加工。除了这些，还可以盖戳、打补丁、别上别针，用各种各样的方式来进行处理。

破损加工并不仅仅体
现了野性美，还增强
了时尚感。
厚底旅游鞋
凉鞋

牛仔裙

绘制牛仔裙时，需要把牛仔裤的前后缝合线、前后兜以及布料（劳动布）的特征等运用到裙子的表现上。

各种劳动布的服装以及质感表现

● 用排线来表现

过膝的牛仔裙，中间开叉型。

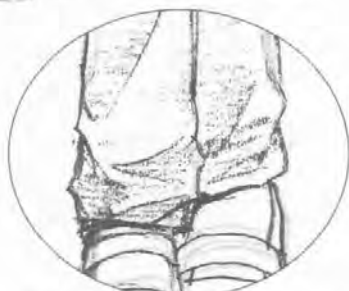
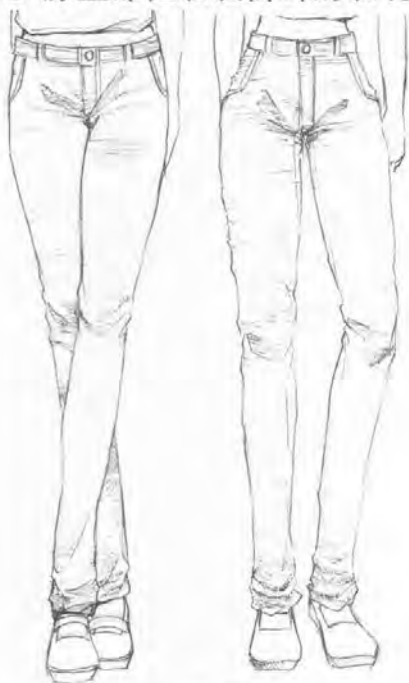
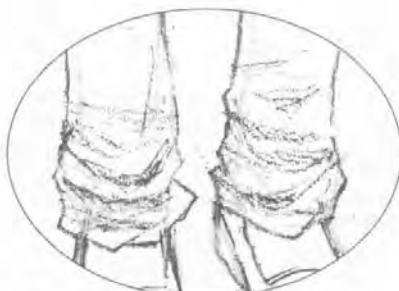
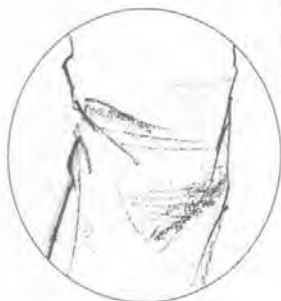
牛仔裙。加入了破损处理。

牛仔短裙

除了表现出样式的特征以及褶皱，还可以加入横向的细密排线，体现出劳动布的质感。

● 膝盖部位以及裤脚的表现

用排线表现阴影，体现出劳动布的粗糙感。

膝盖附近，由于膝盖的伸缩形成的堆积褶皱，感觉很逼真。

以直线为主体的堆积褶皱，这是裤脚略长时的细节表现。

裤脚较长时的堆积褶皱。绘制的时候，要体现出腿的曲面（圆筒）的形状。

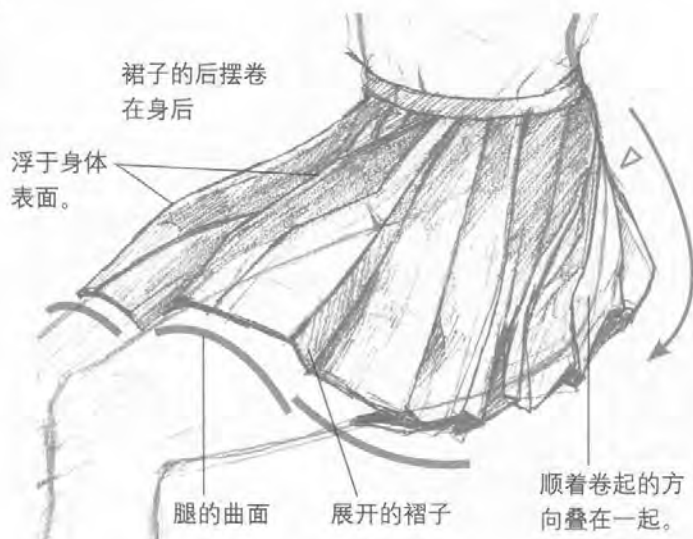
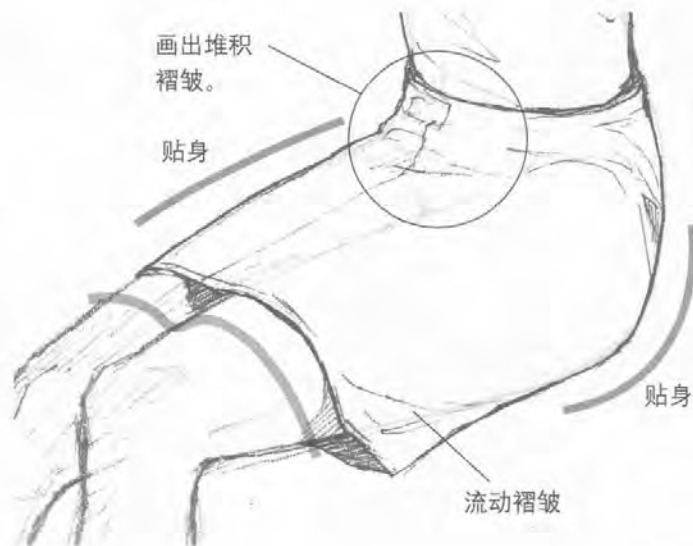
● 背带裤

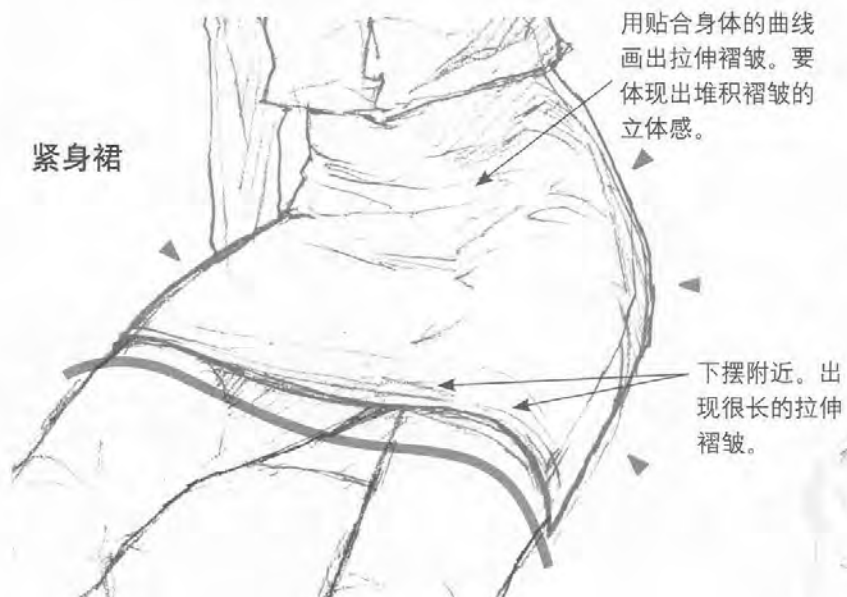
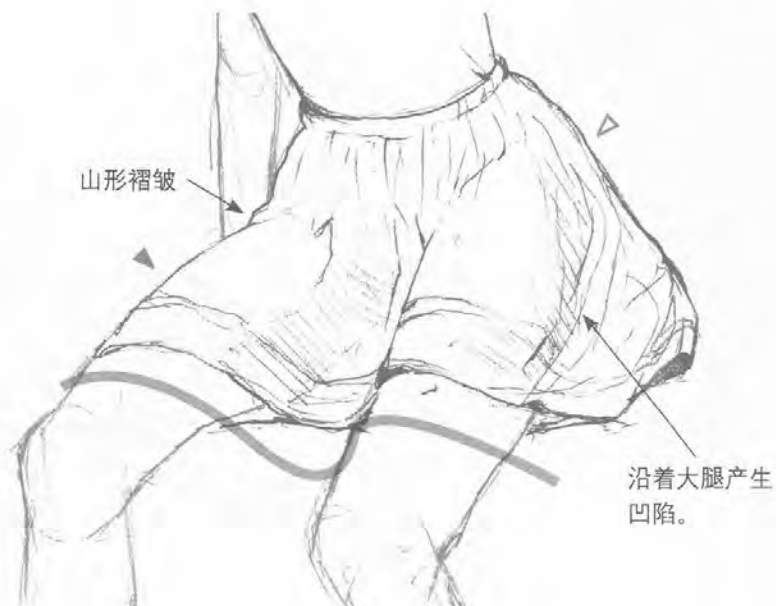
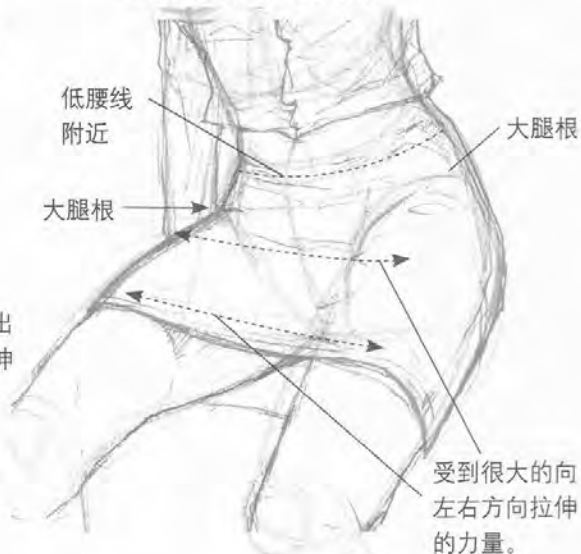
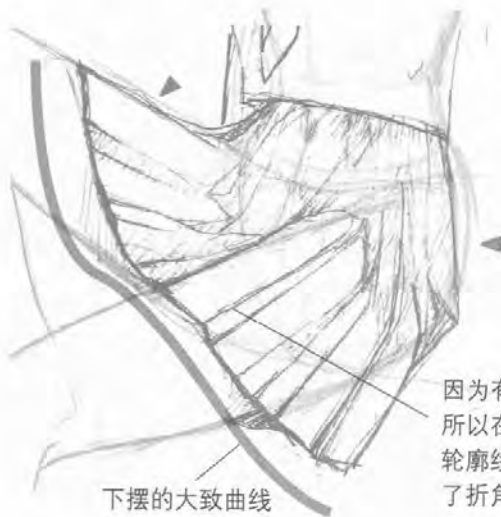
柔软的劳动布。胸部、肩膀、背带和口袋等边缘都是用两条线来表现的，这样能体现出劳动布的感觉。另外，裤腰和臀部附近的褶皱也都是堆积褶皱。

裙子的完全攻略

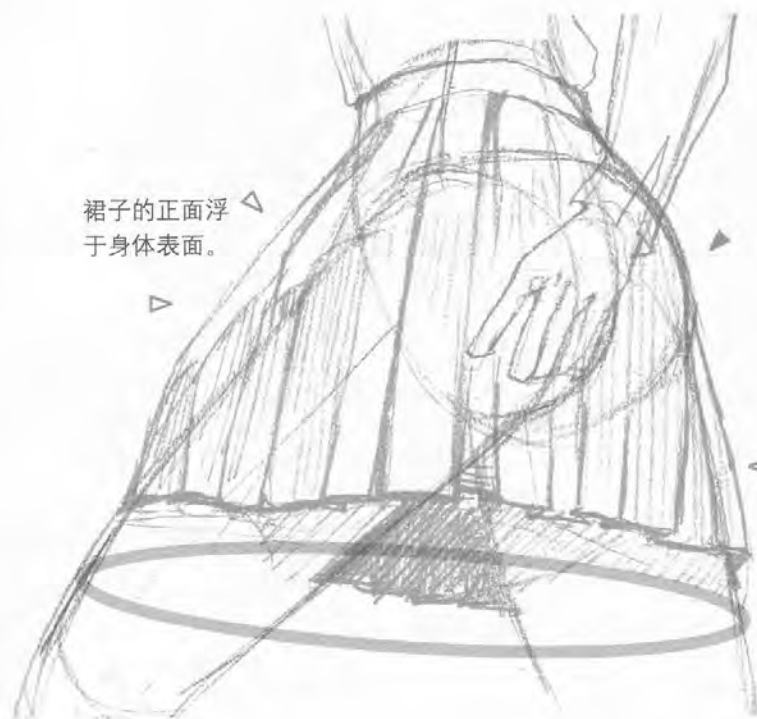
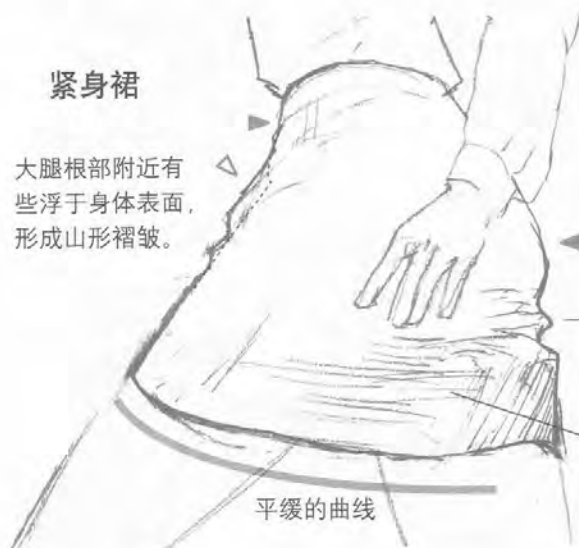
裙子的大体形状都是伞形的。这里以百褶裙和紧身裙为例，介绍如何绘制坐下时以及不同动作下的下摆线。

坐在椅子上　表现大腿的曲面及立体感

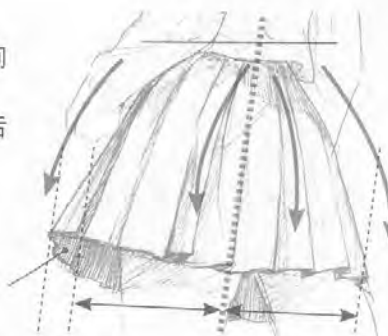
● 伸腿坐
（左右大腿高度不同的情况）

● 屈膝并腿的坐姿
（左右腿的高度基本相同）
百褶裙
宽松。山形褶皱
此时双膝并拢，在双腿高度相同的情况下，无论是百褶裙还是紧身裙，下摆的曲线基本是一样的。
紧身裙
以大腿根为基准点，出现了很大的堆积褶皱。
宽松的山形褶皱
人体素描
紧身裙很容易体现出大腿以及臀部的人体曲线。
大腿根。绘制紧身裙的时候，用连接这两点的曲线来表现堆积褶皱。

● 张开双腿的坐姿
（左右腿的高度基本相同）
普通的裙子
大腿根部出现
堆积褶皱。
沿着腿的曲面画
出拉伸褶皱。
紧身裙
用贴合身体的曲线
画出拉伸褶皱。要
体现出堆积褶皱的
立体感。
下摆附近。出
现很长的拉伸
褶皱。
出现褶皱的关键点
低腰线
附近
大腿根
大腿根
受到很大的向
左右方向拉伸
的力量。
宽松的裙子
山形褶皱
沿着大腿产生
凹陷。

● 单腿弯曲的坐姿
右腿弯曲
百褶裙
下摆的大致曲线
因为有褶子，
所以在下摆的
轮廓线上形成
了折角。
拉伸褶皱的
方向
沿着腿的曲面
形成拉伸褶皱。
紧身裙
（带开叉）
下摆基本是直线。
开叉
左腿弯曲的坐姿
百褶裙
画出重叠。
这里重叠。
一直连
到腰。
可以看到裙子
的表面。
开叉完全打开。
紧身裙
（带开叉）
画出好像卷起
来一样的堆积
褶皱。

攀登

百褶裙

裙子的正面浮
于身体表面。
人体素描
下摆的轮廓基本
是椭圆形。
紧身裙
大腿根部附近有
些浮于身体表面，
形成山形褶皱。
布料聚集在一起。
画出强烈起伏的
山形褶皱。
很长的拉伸
褶皱
平缓的曲线
如果有开叉，
那么攀登时迈
的步子要比没
开叉时大。
紧身裙
（侧面开叉型）
基本上是贴合
身体曲线的。
从开叉的基准
点向后方画出
拉伸褶皱。
曲线的拉
伸褶皱
大腿根的凹陷
部分也体现在
裙子上。
基本上是直线。

转身

百褶裙

曲线的方向在中间部分开始转变。确定中间部分之后再来画比较好。

"哗地一下展开"的部分可以放在后面再加工。

①绘制褶子的线条基本为直线的。基本上应该是纵向的左右中心线。

②确定中心线后，向左侧和右侧分别画出表示褶子的伞状线条。

裙子画得不规则、比较乱的样子。

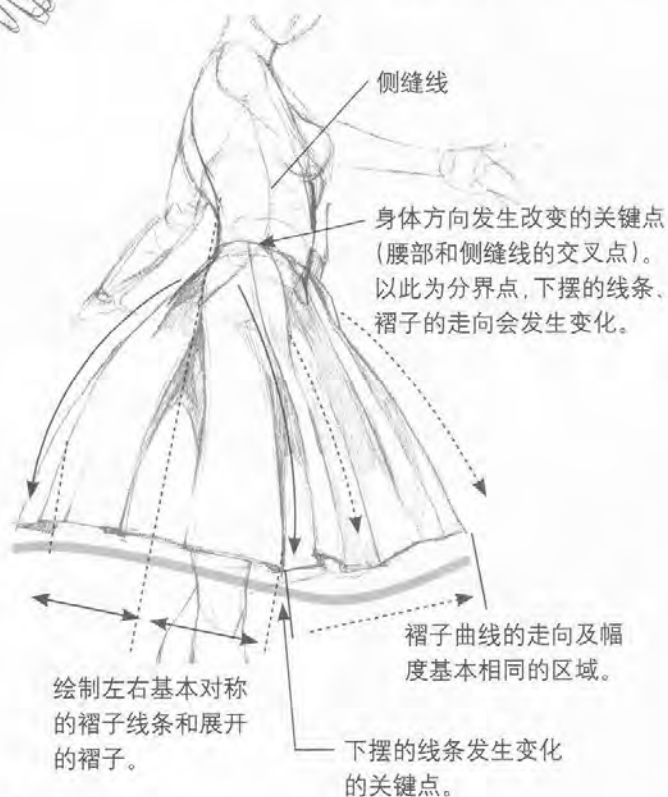
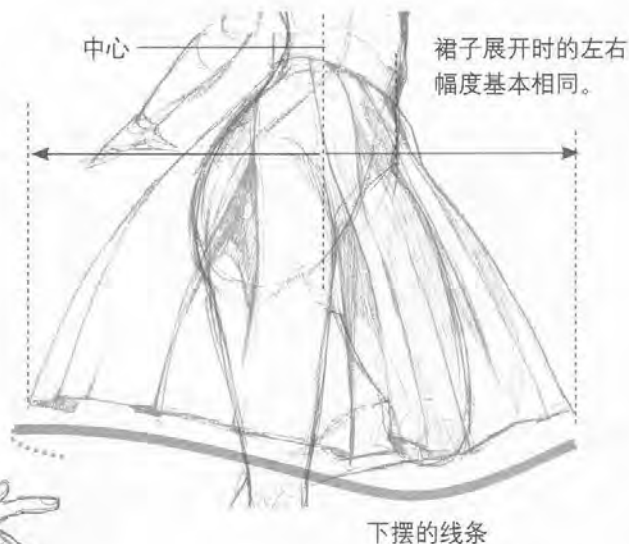
实际上，动态的百褶裙形状很不规则。如果全部按照实际的情况来画，反而会让人觉得不自然。所以有时候需要进行漫画式的处理。

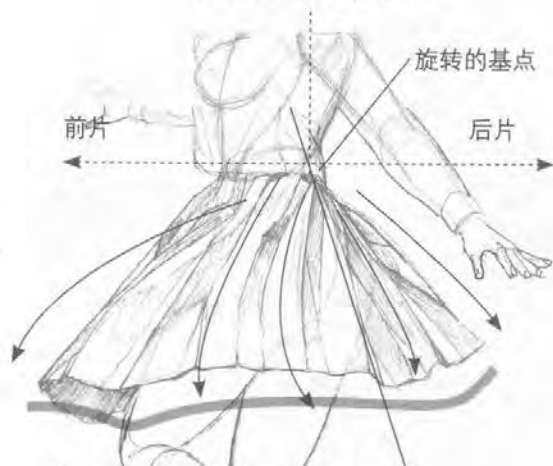
紧身裙

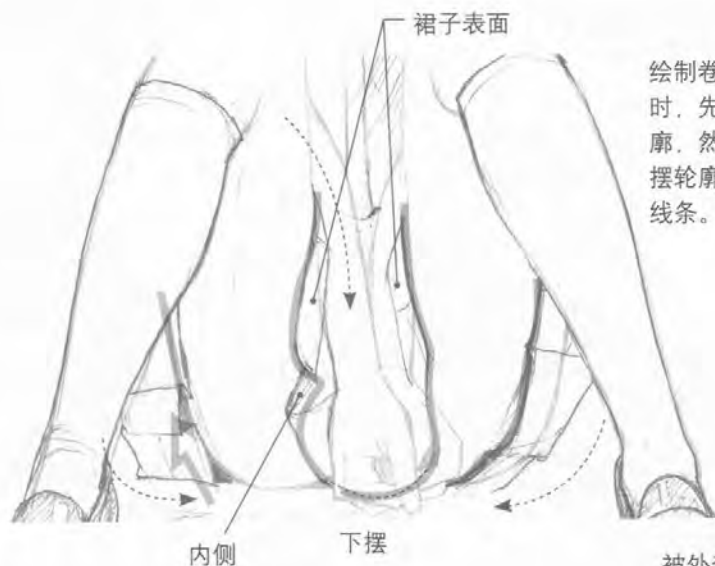
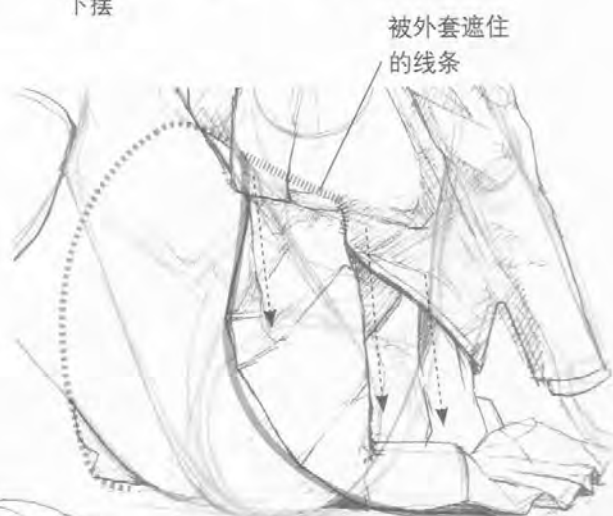
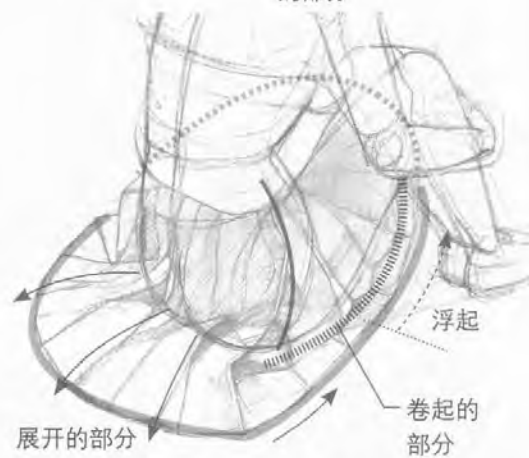
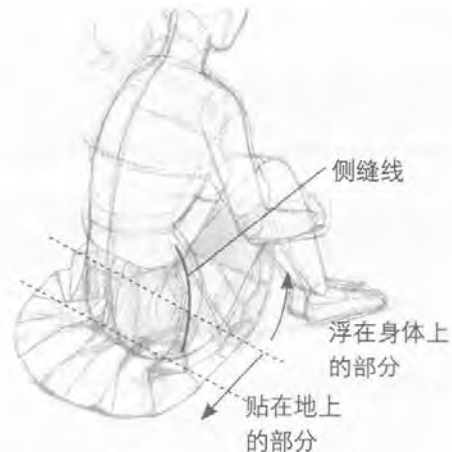
（后开叉）
裙子没有任何动态。

此处的山形褶皱也可以省略掉。如果绘制出来，会增加布料的存在感。

下摆的轮廓基本上是椭圆形。褶皱出现在开叉的附近，除此之外基本没有褶皱。

旋转
● 旋转即将终止的瞬间
百褶裙
旋转方向
飘动的方向
膨起
旋转结束的时候，裙子下的空气会让裙子膨起。
中心
裙子展开时的左右幅度基本相同。
下摆的线条
侧缝线
身体方向发生改变的关键点（腰部和侧缝线的交叉点）。以此为分界点，下摆的线条、褶子的走向会发生变化。
褶子曲线的走向及幅度基本相同的区域。
绘制左右基本对称的褶子线条和展开的褶子。
下摆的线条发生变化的关键点。
背面
侧缝线
中心线
正面
构造图。绘制时要找准身体的各个面。
褶边从里面露出来的裙子
展开时呈伞状。

● 开始旋转～旋转中

百褶裙
旋转的方向
飘起的方向
中心
下摆线
旋转开始以及旋转的途中，下摆比较平缓。
旋转基点
前片
后片
确定旋转的基点，然后用放射状的线条表示百褶裙的褶子。
旋转的基点
前片
后片
有旋转趋势的时候，百褶的曲线方向是裙子浮起的方向（旋转的反方向）。
旋转方向
对褶裙
不会展开很大。
后片少许有些飘起。

坐在地上

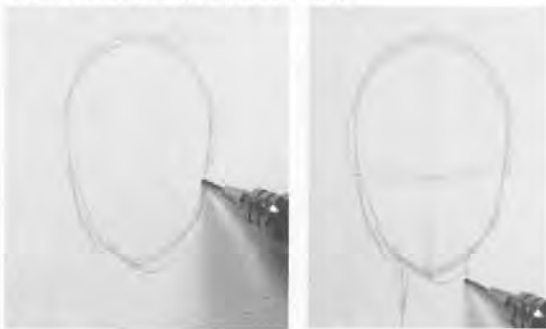
压住裙子

裙子表面
绘制卷起来的裙子时，先画出下摆轮廓，然后再根据下摆轮廓画出表面的线条。
内侧
下摆
被外套遮住的线条
卷起来的重叠部分要画成阶梯状。
双腿弯曲的坐姿
构造图

抱膝而坐
背后的裙摆展开。
侧缝线
浮在身体上
的部分
贴在地上
的部分
浮起
展开的部分
卷起的
部分
以侧缝线为基准，确定卷起的部分
和展开的部分。
沿着大腿的曲
面来画。
先简单地画好下摆的
线条，然后再整理外
轮廓，注意绘制出贴
身的感觉。
下摆线
贴在地面的臀部
・先找准贴在地面的部分。
・沿着臀部曲线画出褶子的线条，注意体
现出贴身和宽松的感觉。
抱膝
下摆全部压在下面。
画出扭转的感觉，体现
出褶子被压住的状态。
布料比较硬，所以臀部不是圆滑
的曲线。褶皱都是弯曲的折线。

现场绘制 ~开领套头衫+短裤~

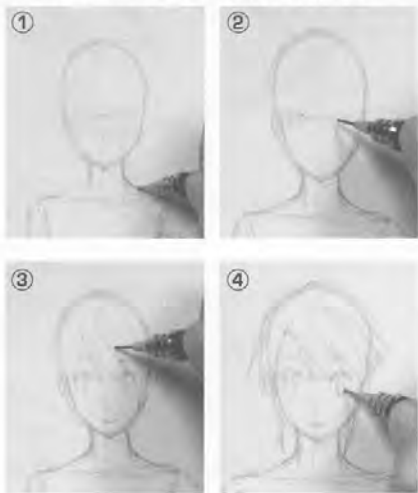
让我们来跟着森田和明老师学习如何绘制简单款式的休闲服吧！

绘制普通角度下的全身姿势

1. 先画出人体作为底稿

●画出面部（椭圆及十字线）

●画出人体姿势的大轮廓

要画成什么样的角色呢？首先进行简单的角色设计（草图），确定整体的感觉。

●画出发型和五官的大体感觉

人体的底稿是面部和姿势的设计图

总感觉自己已经能够画出短裤、牛仔裤和裙子了。

我们也学过了T恤衫、衬衫、西装的画法。就在我们觉得自己学会这些就可以打遍天下无敌手的时候，亲手画一下却会发现短裤，特别是大腿根部分真是不知道该怎么画。另外前开领口的套头衫也是各年龄段角色都适用的一种服装，很简单的款式，但想要画好，却意外地发现并不是那么容易。

于是我们向森田和明老师求教，就得到了这样的现场绘制记录。

一开始，果然还是要从基础的人体开始绘制。虽然只是用线条打出大轮廓，但之后绘制内容的整体平衡感都蕴含在内了。先确定简单易懂的姿势，然后画出中心线，一步一步来画。发型的轮廓、五官的轮廓都画出来之后，才能开始画服装。

2. 画出服装的大轮廓

● 领口、袖子、躯干

找准高度，画出大致的轮廓。

确定袖子的宽度以及长度。

用线条确定褶皱的位置以及服装与人体的距离。

●短裤、腰部附近、腿部

画出短裤的大致形状，确定长度，同时皮带的大致轮廓也要画出来。

修正腿的轮廓，确定靴子的位置及大小。

褶皱和大轮廓都很重要

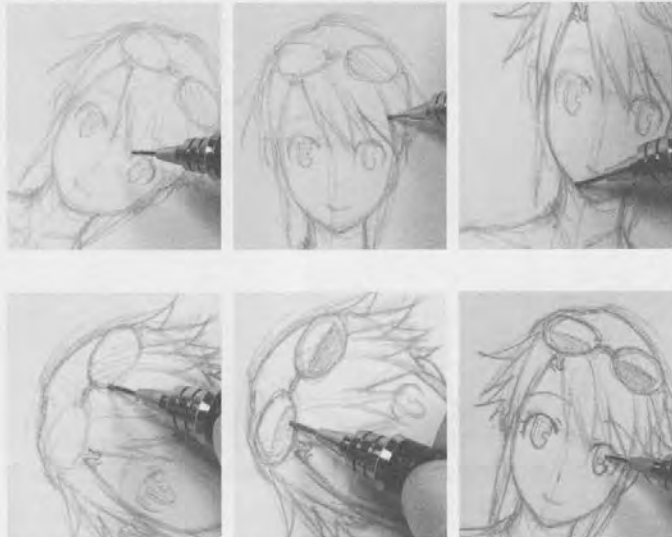
领口、袖子、躯干，无论什么部位的服装都能毫不犹豫地画出来。前开领套头衫这一主题虽然是临时的决定，但因为之前已经积累了很多绘制经验，所以此次的绘制可以说是信手拈来。前开领套头衫的衣服特征在于领子的形状、比较浅的领口以及少许垫起的肩部，基本上是比较柔软的布料，因此，在肩头附近会产生拉伸，在腰部附近会产生堆积褶皱。这些特征都在绘制大轮廓的时候就体现出来了。短裤的特征在于宽松的棉质布料。腰带附近褶皱的轮廓形状，还有裤脚折起部分的外轮廓的膨起都体现了短裤的特征。

脚部的特征在此阶段尚未明确。但根据腿部的姿势画出大致的曲线，大概可以看出脚的动作走向。大家可以参考这些绘画的步骤。

3. 抓住双臂以及头部的特征，完成整个角色轮廓的绘制

●胳膊和手

●眼镜

●头发、眼镜以及面部的绘制

改变纸张的方向来画，特别是复杂的头部线条，需要不停地转动纸张的方向。

绘制眼睛的时候先画出眉毛再画其他部分。

●躯干

●袖子

寻找线条进行绘制

绘制完大概的轮廓，森田老师的铅笔开始勾勒人物的胳膊和头上的眼镜。

绘制服装的轮廓线时也是如此，轻薄、纤细的线条好像是探寻着舞动出来的，意料之外却又理所当然，角色的形态逐渐跃然纸上。

在不断探寻线条的过程中，人物的形态诞生了。这是探寻的结果，也是将无形化为有形的创造的过程。

也许是此次绘制的服装比较简单，所以头发和面部的绘制比通常情况下展开得要早一些。

4. 上半身的绘制 ：绘制轮廓时要注意宽松和贴身

●领口附近

以中心线为基准来画。

● 腰带（绘制躯干以后）

●肩和袖子

前开领套头衫要画出少许垫肩的效果，所以肩部会随着胳膊的动作而翘起。

●躯干

在肩膀、袖子、腰部各画出一个山形褶皱

那么就进一步完成绘制吧！森田老师开始了进一步的原稿绘制，还是那么的游刃有余。

平平的领子、大概两颗扣子深的领口，纤细的腰部体现了人体的轮廓线，下方堆积的柔软的山形褶皱体现了布料的质感　感觉穿着这件套头衫的角色已经跃然纸上，套头衫的特征通过宽松与贴身的结合，恰如其分地反映了出来，让人觉得套头衫的质感触手可及。

绘制的经验是很重要的，但更让我有感触的是"智慧"的重要性。

观察森田老师的绘画，你会发现他对衣服的特征及构造都已了然于心。对于画师来说，能画出一次之后就不会忘记，但是第一次能画得多么准确，则取决于自身的绘画基本功。

绘制时的关键总结如下：

- 领子、领口、袖口及下摆附近（穿着方式）。
- 肩膀有垫肩效果，所以肩部会随人物的动作而翘起。
- 躯干部分柔软、贴身但又有少许宽松的感觉。

●拉链部分

宽松。画出山形的隆起。

以中心线为基准来画。

画出拉伸褶皱。画曲线的时候要体现出很宽松的感觉。

拉伸褶皱

要意识到画的是非常宽松的短裤，然后画山形褶皱。

●外轮廓和折边

宽松型的短裤，要想体现出特征就要画出山形褶皱的外轮廓。

边缘要画出布料的厚度。

下摆少许画出仰角的感觉，体现出腿向前伸的动作。

少许向上弯曲的曲线

少许向下弯曲的曲线

●腿部

根据腿的方向和曲面画出向下弯曲的曲线。

由于是大致的轮廓，所以方向没有最终确定。

折边的下摆曲线体现出腿的动作

穿着肥大短裤的角色显得很可爱。森田老师的绘制诀窍就在于运用了很大的山形褶皱，使整个轮廓显得流畅又清爽。

大腿根附近的褶皱，数量控制在最低限度，并能够体现出短裤膨起的感觉，可以看出他是计算了曲线的方向和长度。进一步来说，裤脚的折边部分体现出少许仰角的感觉，但不会露出底面。这与其说是着装的变化，不如说是在结构上进行的夸张处理。这样的小变化，可以赋予服装不同的性格并且体现出角色的跃动感。

就这样继续进展到脚部，要画出靴子。说起来，这里为什么是靴子呢？

“服装是宽松款的，所以脚部画成贴身的感觉，这样整体平衡比较好，也更容易给人留下深刻的印象”。

这确实是比较合理的设想。

※ 确定了搭配之后，穿着服装的角色性格也就体现出来了。这也是设计角色时，确定角色感觉的一个关键点。

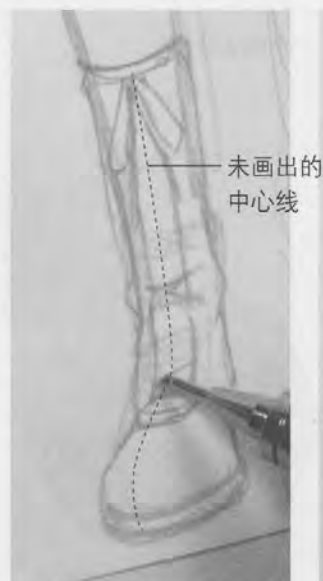
6. 靴子（比较瘦的中靴）的绘制

●从右脚画起（前景）

①找出中心线，蝴蝶结就画在中心线上。

②画出靴子的轮廓。为了体现出厚度，要比腿的轮廓稍大一圈。

③画出设想的靴子的轮廓。

④根据腿的立体感也就是曲面来画，要根据皮革的厚度加粗线条。

⑤找准中心线，然后画出交叉的鞋带。

⑥画出细节就基本完成了。

● 左腿

①从整理腿部线条开始绘制。

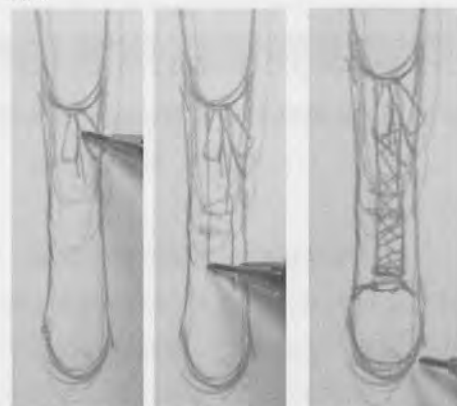
②画出靴口，还有脚腕的轮廓。

③画出靴子的轮廓。由于向后蹬地，所以脚腕是伸直的。

即使不画出来，也要明确中心线的位置

绘制服装时，在轮廓阶段一直没有明确脚部的形状，在最后的阶段，我们完成了短靴的绘制。绘制的关键点是：

- **脚腕、脚背这样比较高的部分要先找准。**
- **即使不画出来，也要明确中心线的位置。**

这两点就是关键。一般来说，中心线可以轻轻地画出来，这样更加方便，但另一方面，“靴子的脚踝部分并不总是需要画出褶皱”。靴子的脚踝有时会被教条地加入褶皱，但是褶皱其实是伴随着动作而产生的，所以根据情况有时不需要画出。根据情况来决定才是最佳的方法。

④后面的步骤跟绘制右脚基本一致。

⑤最后画出体现厚度的线条就完成了。

7. 修饰手腕、手部等细节，完成绘制

●长袜的边缘

长袜的袜口部分会少许勒住大腿。

●右胳膊 改变纸的方向来画出漂亮的胳膊线条。

在手腕处画出护腕。

●左胳膊、袖子

沿着胳膊的曲线绘制出一些比较宽松的线条。

流动褶皱体现出袖子的宽松。

看起来是拉伸褶皱，其实是堆积褶皱。

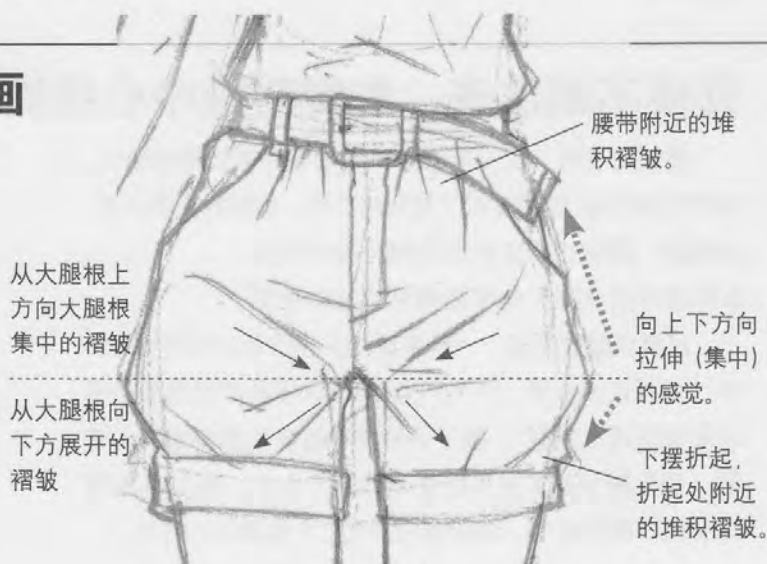
●腰部附近

画出堆积褶皱后完成绘制。

褶皱线要根据褶皱的性质来画

● 简单的拉伸线条其实表现的是堆积褶皱。

最后加工一下细节，到完成绘制，一共不到半个小时。

虽然服装知识和绘画经验很重要，但是了解褶皱是由于身体和动作的走向而产生的，这一点也很重要。也就是说，褶皱的线条并不只是为了表现衣服的质感，更是表现身体及动作的关键。

8. 完成

挑战仰角姿势

短裤的仰角很难绘制。我们请森田老师现场绘制一下仰角状态下的短裤。

1. 画出大轮廓

根据主题画出的底稿

虽然是针对短裤的主题，但还是画出了包括头部在内的整体平衡关系。

根据草图来画出腿部的轮廓。

上半身没有特别要求，所以根据角度以及腿部的姿势来确定动作。

2. 画出服装的轮廓

中心线

根据上半身的动作画出流动褶皱。

凹形褶皱

腰带。体现角度和中心的关键部位，也是绘制下半身的关键。

角色的服装没有变化，因此大致画出衣服的感觉，也就等于是明确了角色的感觉。

画出短裤中央的接缝，等于是中心线，这样找准躯干的底面就比较容易了。

绘制身体局部的时候，也要注意全身的平衡，这一点很重要

因为仰角的短裤很难绘制，特别是大腿根附近到裤脚部分的立体感很难表现，所以来请教森田老师。森田老师欣然答应了我们的要求，开始作画。

最初我们以为只要画出身体的局部就可以了，但实际绘制时，森田教师却很理所当然地从头部开始画起，然后画身体，就这样画出了最基础的人体。

这就是基础。

这次其实只需要画出腰部附近，因此面部和手脚的细节都省略了，但画的时候首先要确定人物角色的动作是怎样的，这一点非常重要，然后才进入身体局部的绘制。虽然主题是身体的局部，但表现的是角色，所以绘制的时候从整体出发的思路是很重要的。

绘制服装轮廓的时候需要注意，草图中通过中心线来明确身体的底面。那不是人体的中心线，而是浮于身体表面的短裤的中心线。这是在实践中总结出来的技巧。

3. 短裤的绘制

●画出大轮廓

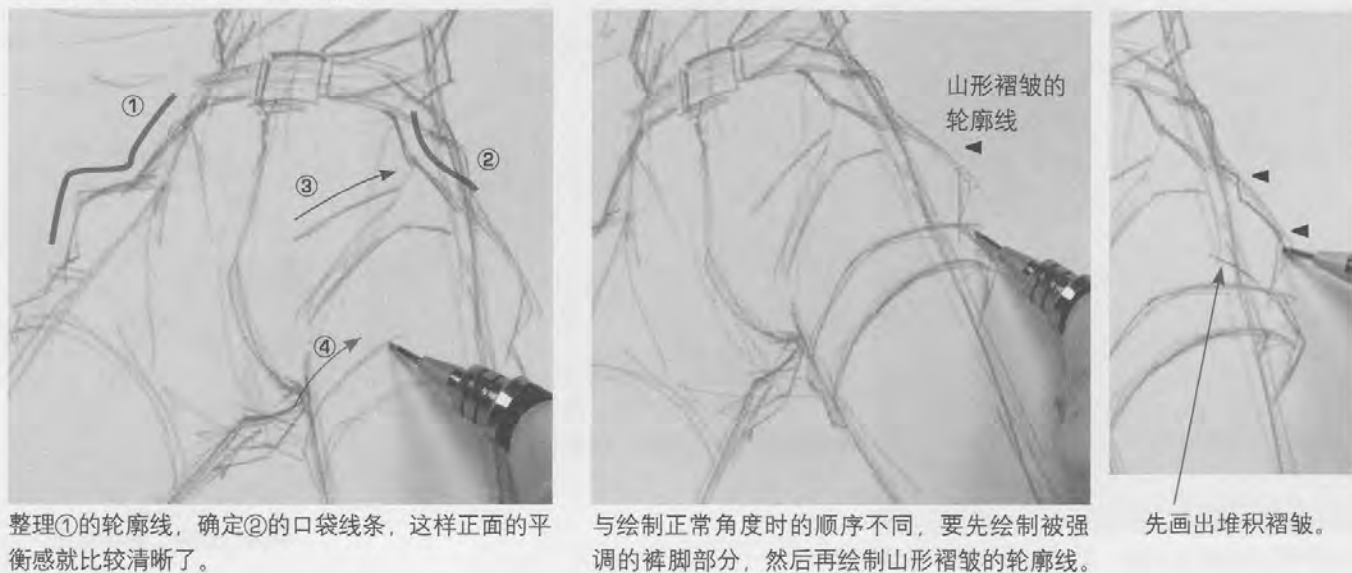
此角度会强调出下摆轮廓椭圆形的状态，同时在大腿根的位置要体现出臀部的圆润。

臀部附近山形褶皱的轮廓。体现出少许宽松的感觉。

●整理细节的轮廓，修饰线条

整理①的轮廓线，确定②的口袋线条，这样正面的平衡感就比较清晰了。

与绘制正常角度时的顺序不同，要先绘制被强调的裤脚部分，然后再绘制山形褶皱的轮廓线。

先画出堆积褶皱。

根据正面角度来画特殊角度

为什么绘制动画或漫画等都需要事先进行角色设计呢？很多想要成为漫画家的人都会有此疑问。通过这次的仰角绘制可以给大家一个答案。

因为我们需要改变角度来绘制。特别是登场人物会穿着特定的服装，而漫画中必须针对同一角色变换各种角度来进行绘制。

此次的课题是仰角下的短裤，而山形褶皱的位置以及样态都是以之前绘制的正面姿势为依据的。也就是说，绘制角色时，正面姿势画得好不好，与之后的绘制是否顺利是密切相关的。所以最初的角色设计是根本的依据。

因为本次的主题是仰角，所以需要强调的部分，也就是必须要展现的部分与正面角度是不同的。对于需要改变的部分一定要根据自己当初的设想来绘制。

关于裤角附近的表现，正面角度的时候加入了堆积褶皱，但在仰角的情况下是否可以省略，这些都是需要自己判断的。

4. 大腿的绘制 ~ 加工

● 右腿的绘制

先确定外侧的线条。

折起的裤脚左右要对称。因为右腿比左腿靠前，所以仰角的感觉更明显。因此，虽然左右对称，但右侧会少许窄一点。

修饰腿部的线条。

● 左腿和大腿根附近的加工

用相同的方法画出左腿，然后画出长袜的袜口。

画出臀部附近的轮廓线，最后在裤脚内侧以及裤脚附近的大腿处加入阴影就完成了。

"仰角的短裤" 绘制完成

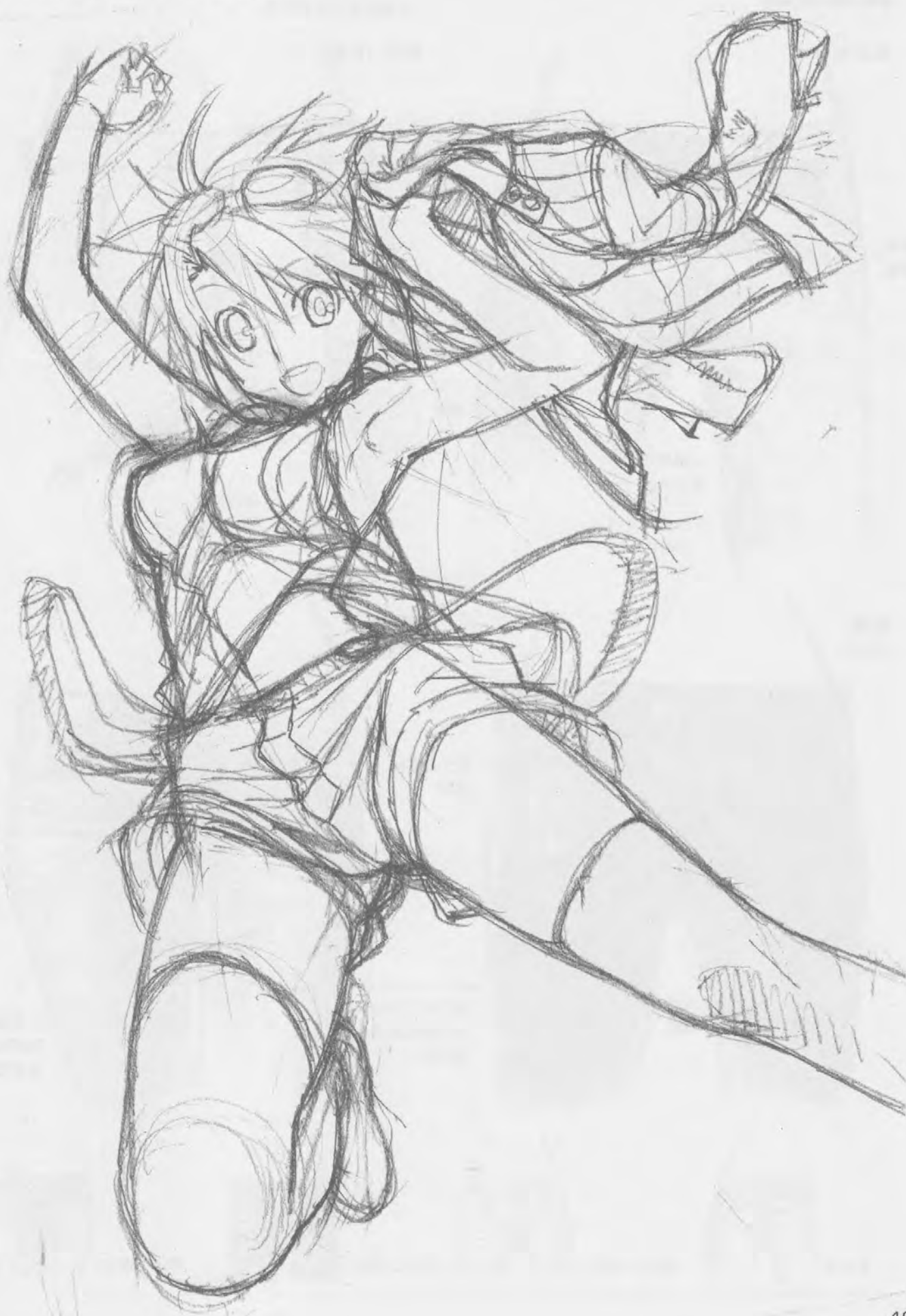
为了表现主题，有必要省略褶皱

● 将褶皱控制在最低限度。

裤角附近的曲线要根据大腿的立体感以及曲面来画。绘制正面时，折起的裤脚部分要画出堆积褶皱。但在仰角的情况下，堆积褶皱并没有画出来。这是一种正确的处理。因为在正面的角度下，短裤的宽松感、肥大感不太容易表现出来。所以，为了在正面的角度下体现短裤的风格质感，就必须要画出堆积褶皱。

而在仰角下，外轮廓以及两侧的山形褶皱都体现了宽松感，所以没有必要再画出堆积褶皱了。而且在前面画出堆积褶皱会显得不够帅气，即使画出来也不会增添宽松的感觉。

所以根据不同的状况和主题进行灵活的判断是绘制过程中最重要的一点。

5. 由此诞生了封面图的草稿！

质感表现

让我们来看一下劳动布、棉布、皮革等有代表性的裤子布料的质感是如何表现的。

第4章
通向角色设计之路

如何进行角色设计

森田和明老师的角色设计现场一角

给角色穿上衣服，并不是说只要画出衣服就可以了。我们需要与角色进行对话，然后决定给他穿什么样的衣服。下面就是森田老师进行角色设计时的现场笔记。

… 轮廓 …

绘制大轮廓的要点

设计角色时：
○ 尽量避免动态的姿势。
○ 与完全立正的姿势相比，可以让角色的单侧胳膊弯曲，体现出服装的左右不同之处（除去服装左右本来就不对称的情况）。
→这些要牢记于心。

•服装的实际形状在绘制轮廓的阶段就要加以考虑。
•不用将人体画得过于细致。

只要能明确关节的位置就可以了。

※ 森田老师的笔记

>小提示

只要人体素描画好了，衣服的绘制就轻松多了。但是，到底绘制什么样的衣服比较好呢？

怎样选择服装，并且给角色穿上呢？这就需要我们在平时的生活中多关注时尚，关注游戏、动画、漫画、电影、电视剧中的人物以及身边的人都穿什么衣服，通过观察和分析，不断积累经验。

铅笔稿阶段

…穿上服装…

◎年长姐姐的感觉

○ 绘制人体轮廓的时候，就已经把角色设定为年长的姐姐，以此为基础画出了衣服。

很重要的一点就是根据角色的年龄来绘制服装。

给角色穿上符合其年龄特点的服装，把握角色给人的印象（如果是时尚风格的，则不必拘泥于此）。

还有，不要忘记季节感！

与人体轮廓重叠

…穿上服装…

◎中式服装

辫子偏离中心线

胸口处是半透明的

绳扣

鲜艳的红色或者蓝色

网袜

整体有丝绸的光泽

没有后跟

>小提示

色彩、质感与形状（轮廓）一样，是决定角色感觉的重要因素。想要体现怎样的质感（这里就是丝绸的光泽）需要在绘制过程中确定并记录好，添加褶皱也要以此为依据，这就是与角色的对话。

与人体轮廓重叠。整体是贴身的。

… 穿上服装 …

◎工作服

在这种情况下，我们想把角色设计成牧场或者动物园的饲养员。

有了这样一个设计的过程，角色的背景和故事也渐渐成型了（年龄、工作和性格等）。

穿上什么样的衣服，就要考虑此服装下的情景，这一点是很重要的。

与人体轮廓重叠。
整体感觉是宽松的。

…穿上服装…

◎角色先行的设计法

进行服装设计的时候，有两个设计方法：

- 角色先行
- 服装先行

○ 如果是角色先行的话，就需要设计出适合角色穿着的服装。

○ 如果是服装先行的话，就需要设计出适合穿此服装的角色。

这个角色适合穿上身贴身、下身宽松的服装。

◎服装先行的设计法

◯ 如果服装先行，就要设计出相应的角色！

＞小提示

角色先行就要倾听角色的声音，服装先行就要倾听服装的声音。所谓倾听声音，就是将设想转化为自己的语言，这并不是一个容易的过程。

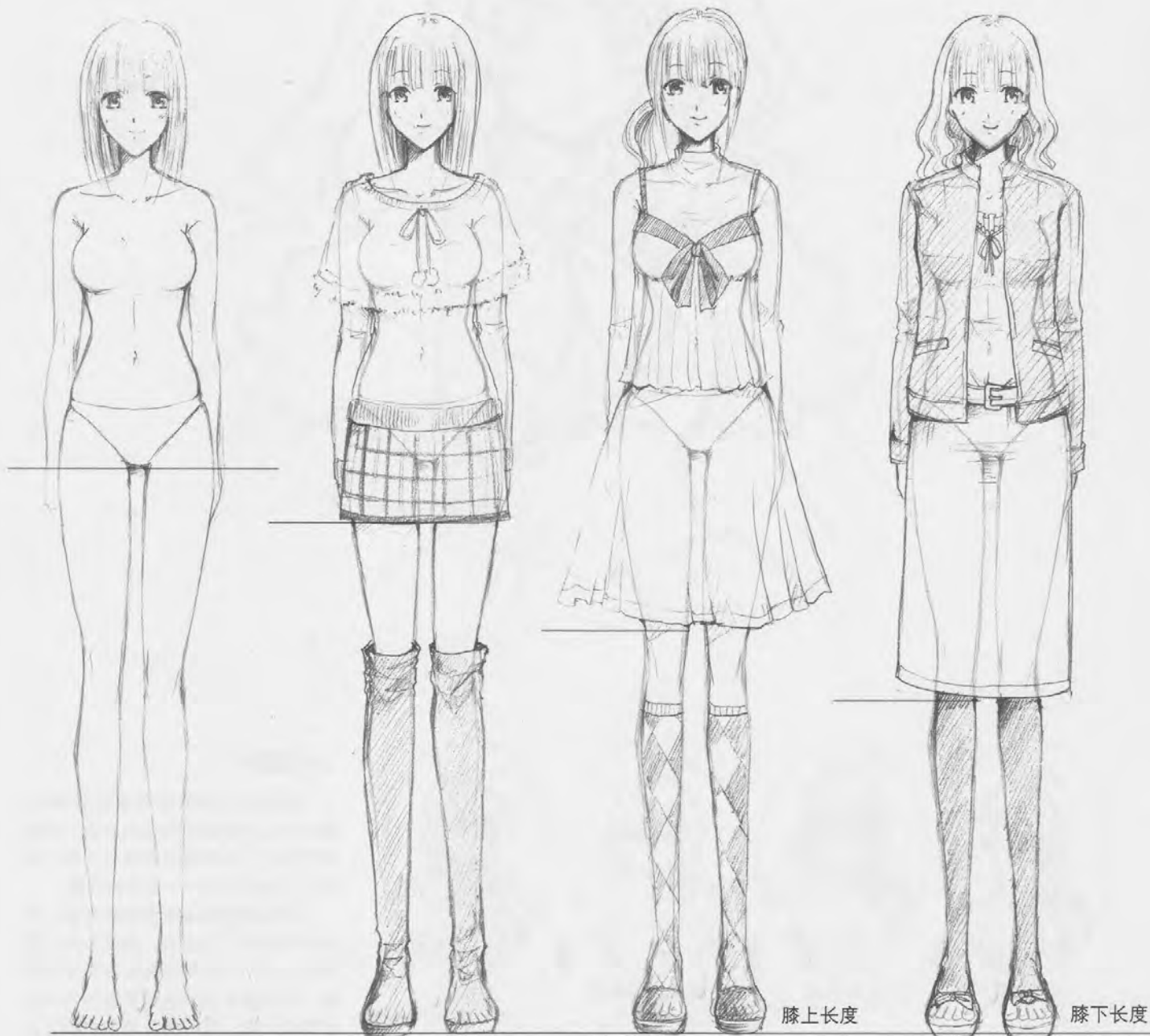
刚开始绘制漫画角色的时候，很难将设想转化为语言。但是如果不克服这一点，所有角色都会变得平淡无味，而这些角色传达给读者的内容也就平淡无味。这样的角色就会失去其商业价值。作为专业的画师，应该在这一点上多下工夫。

在将设想转化为语言的时候，尽量使用最通俗的词汇，比如可爱、漂亮、柔软、飘逸等，这一点也是很关键的。画漫画的人虽然需要从不同的角度来观察世界，但是从正面去直接感受世界也是很重要的。

角色设计的小技巧

从服装入手还是从角色入手，是自己进行原创设计还是使用现有的服装，创造角色的方式多种多样。下面让我们来学习一下实际绘制时会用到的基础知识吧！

裙装

长度、宽幅 、形状、轮廓都是角色设计的要素。
让我们来学习可以改变角色特征的关键点吧！

各种长度

七分裤
长裙
到脚踝长度

各种宽幅

以肩宽为基准来确定。

与肩同宽，筒状裙（紧身裙等）

梯形裙。比肩宽稍宽。

呈伞形展开的裙子，宽度是肩宽的两倍。

如果下装朴素，那么上装就花俏点，或者上装下装都很时髦。通过不同的组合，可以产生雅致、简洁、炫酷、可爱、华丽等感觉。

梯形裙，给人很普通的感觉。

伞形裙多用于偶像的服装或者舞蹈家的服装。

梯形长裙能够给人优雅、文静的感觉。

各种形态的裙子

褶裙（百褶裙）

飘逸（喇叭裙）

锯齿（蕾丝裙）

倾斜（斜裙）

多层（蛋糕裙）

● 实例

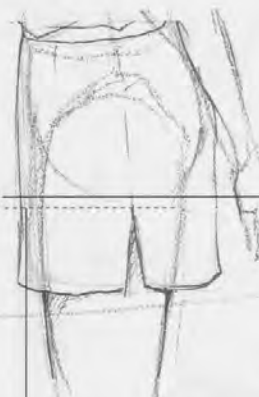
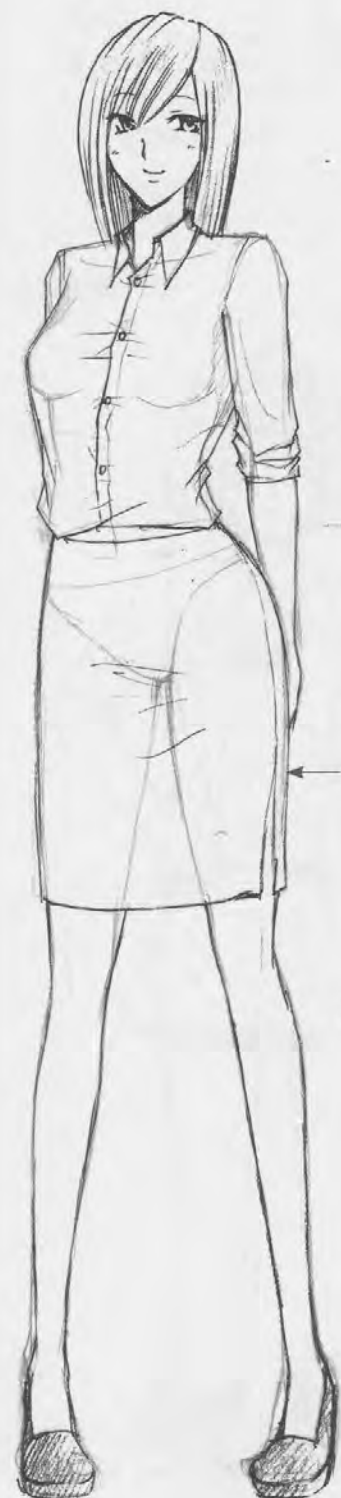
多层（蛋糕裙）

飘逸 + 锯齿

倾斜（斜裙）

飘逸
（喇叭裙）

参考 / 衬裙

开叉裙
在侧缝或者后片中央开了一个叉的裙子。
● 紧身裙
超短裙类型
侧开叉
裙子侧面侧缝上的开叉。根据动作，可以显露出大腿，开叉的深度以不会露出内裤为原则。
大腿根
开叉的深度一般以此为基准。
从正面看跟普通的超短裙没什么区别。
臀部的线条是贴身的，从大腿根开始裙子的线条直着下垂，这是开叉裙的特征。
及膝的开叉裙
正面中央开叉的裙子，是比较特殊的设计。
前开叉
后开叉
在后片中心线上开叉的类型。
在左腿或右腿位置开叉的类型。

● 中式旗袍

有开叉的裙子。一般来说，左右某侧的开叉会到达大腿根的高度。

材质的表现

用大腿根部凹陷处的褶皱来表现不同的材质。

棉布：主要使用拉伸褶皱的线条来表现。

劳动布：用堆积褶皱体现出起伏感，并加入排线的表现。

皮革：没有明确的分界线，用阴影来表现起伏。

腰带的位置体现了躯干的长度变化

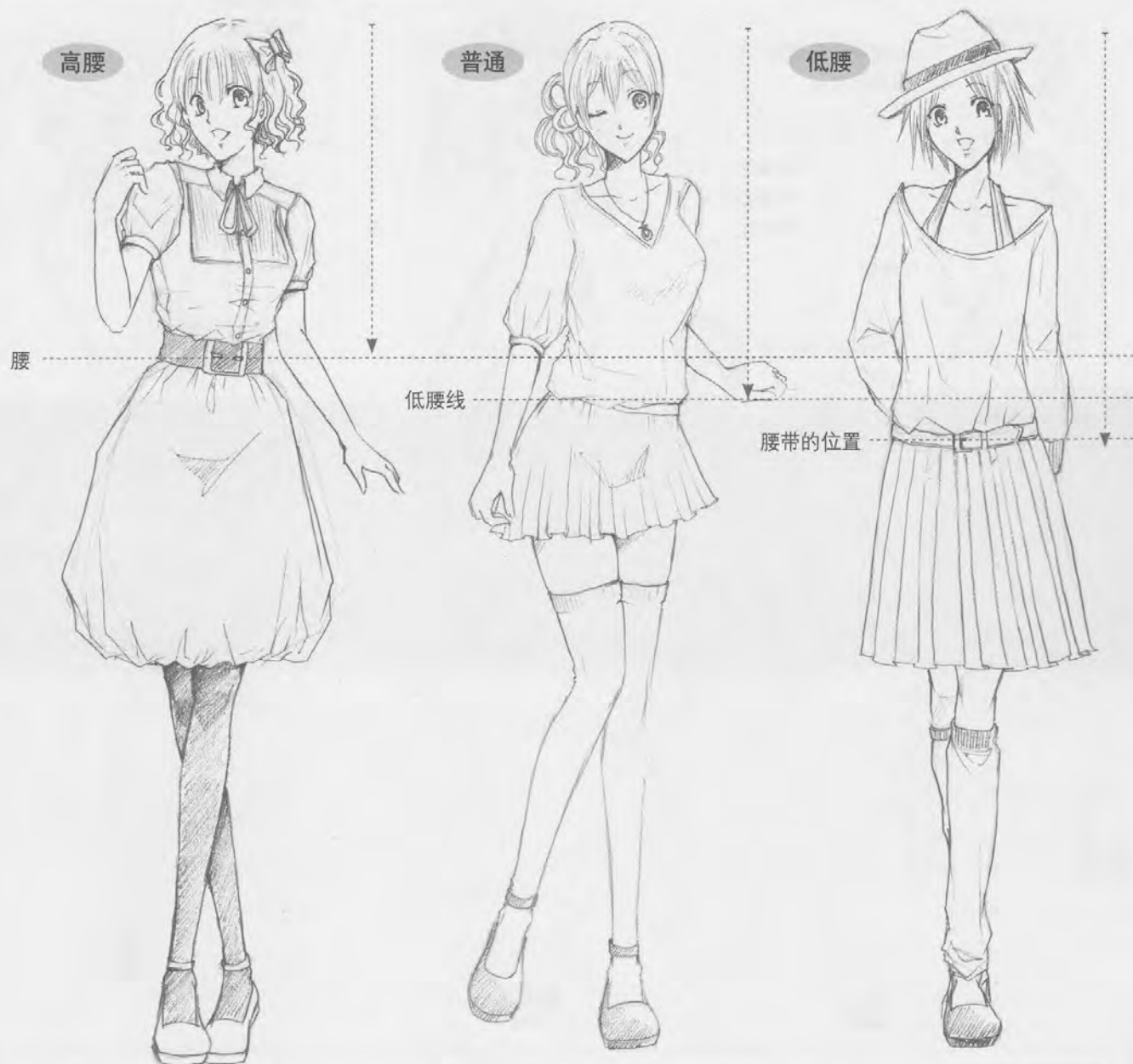
腰带的位置高，躯干显得短；腰带的位置低，躯干显得长。

高腰

普通

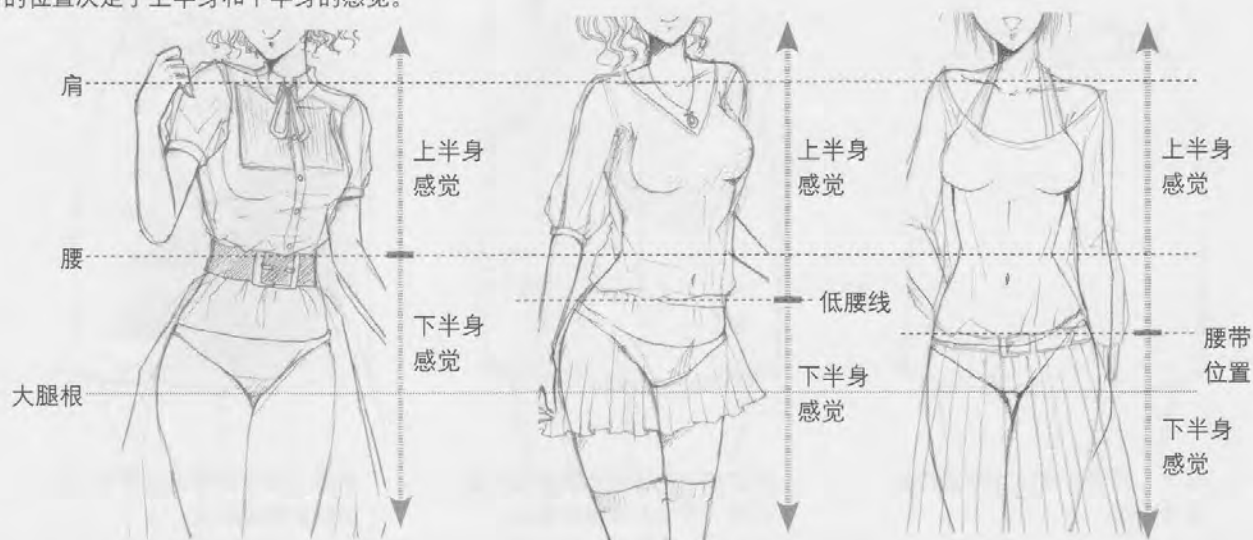
低腰

腰

低腰线

腰带的位置

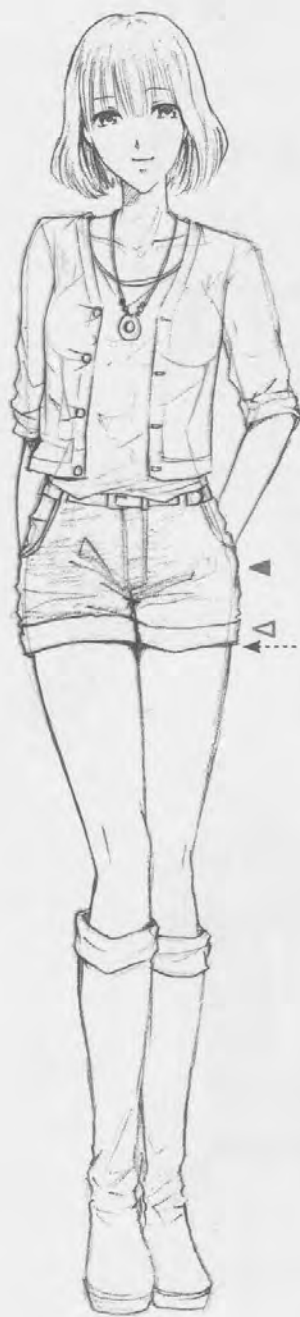
腰带的位置决定了上半身和下半身的感觉。

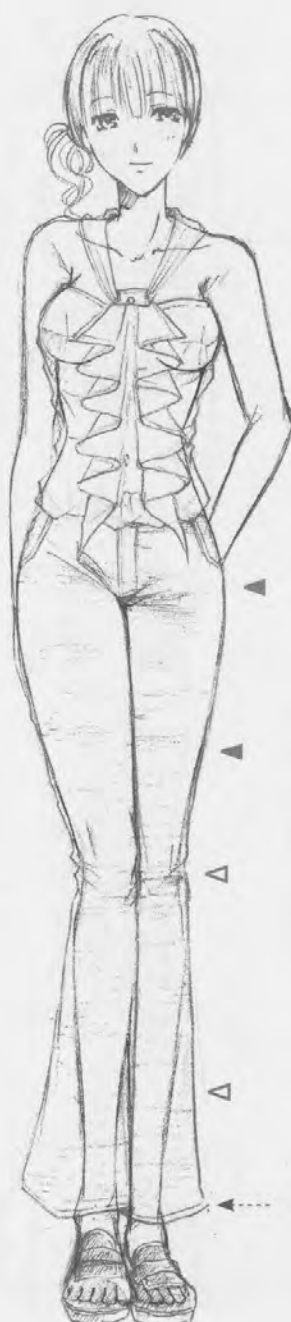
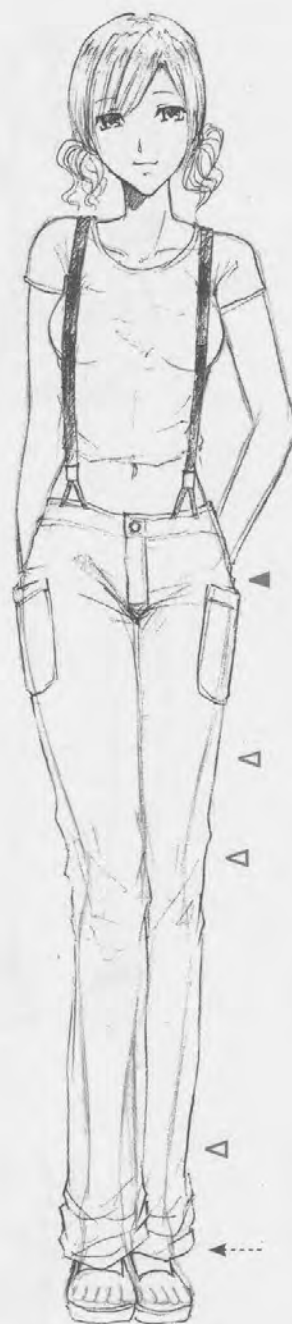
● 普通长度的裙子

● 长裙

裤装

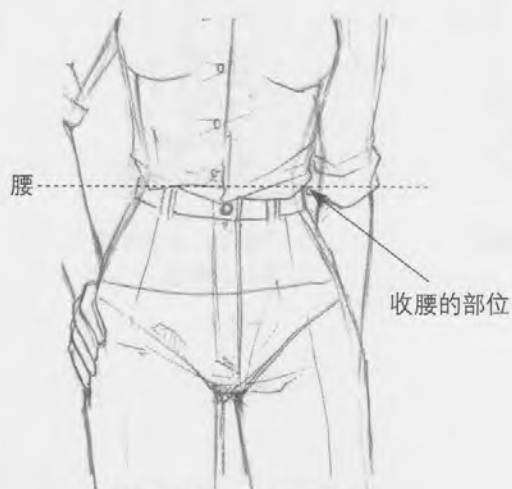
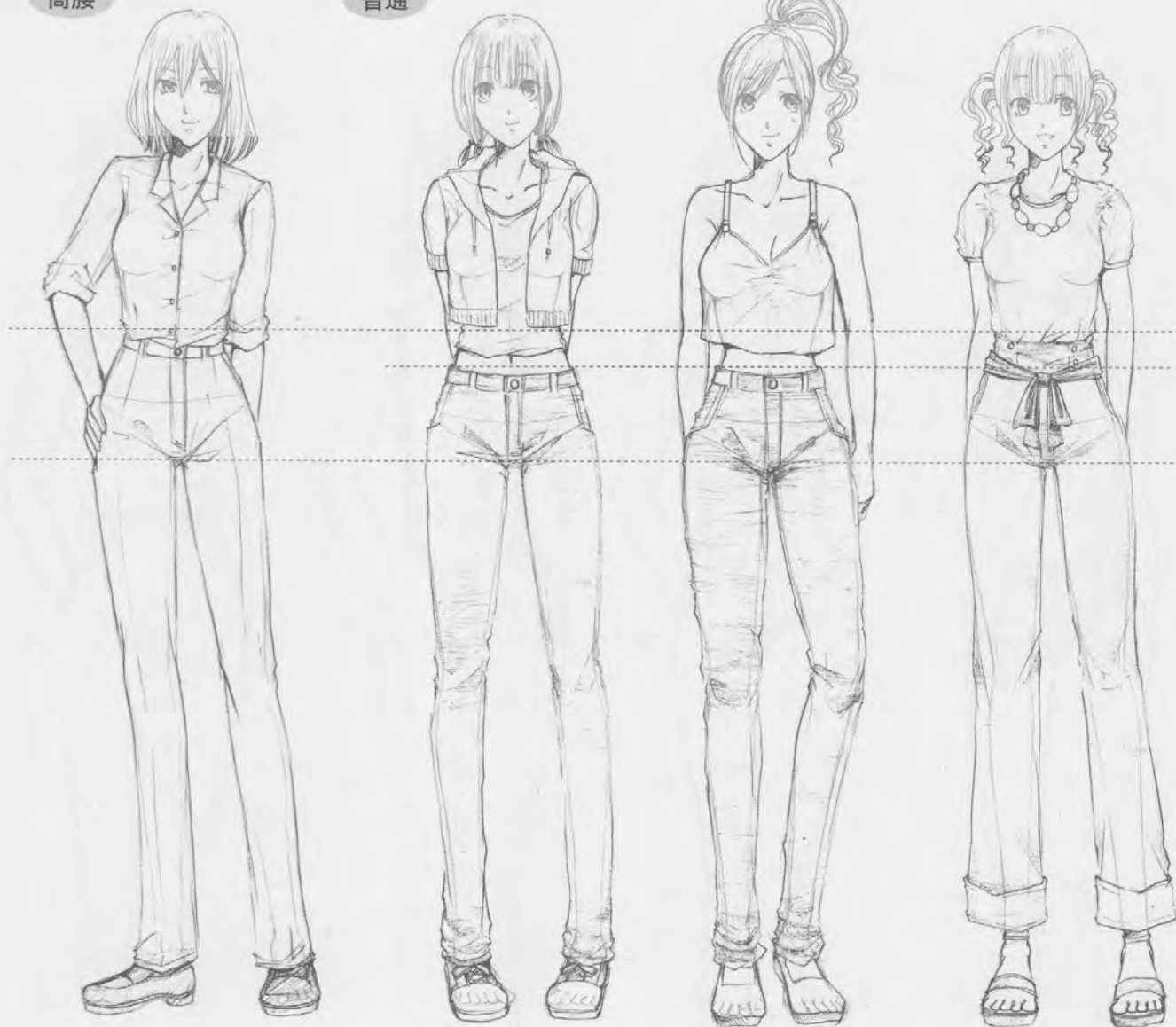
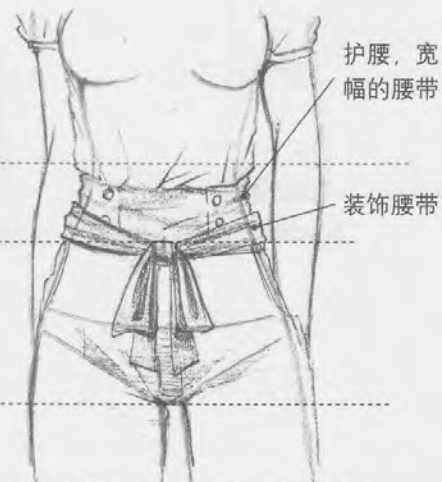
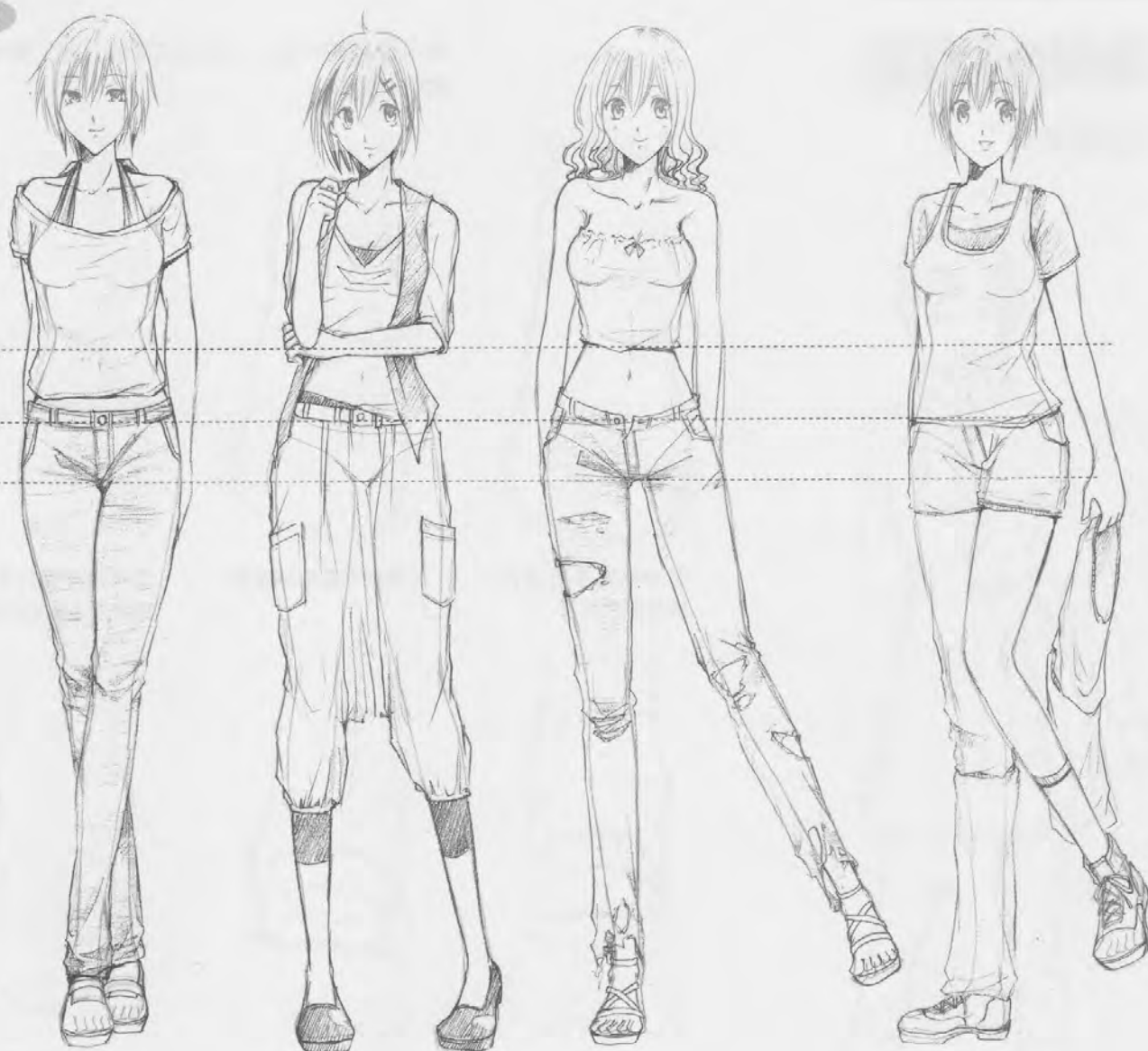
各种长度

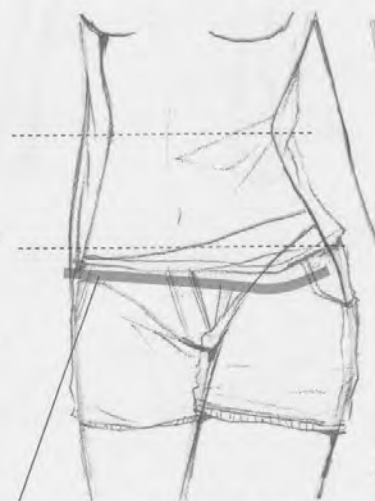
▷ 宽松
▶ 贴身

长度、裤脚形状、贴身或宽松等的变化体现出腿部轮廓的不同，这些都是设计裤子的关键点。

短裤　　膝盖上面的类型　　遮住膝盖的类型　　到小腿的类型

到脚踝的类型

盖住脚踝的类型

到脚面的类型

不规则：左右长度不同的类型

腰带位置的三种类型

收腰的部位一般在腰带上端的位置。

宽幅的护腰腰带上面又加了一根装饰腰带，所以感觉像是低腰的。

裤腰在腰骨线附近，基本上和内裤的高度相同。

裤腰的位置在臀部上

上衣下摆的长度也会影响人们对躯干长度的感知。

学画鞋子

在表现角色的过程中，鞋子也是服装的一部分。

绘制的关键点

鞋子是脚的衣服，因此在绘制时，我们要根据脚的形状来画。

绘制单鞋

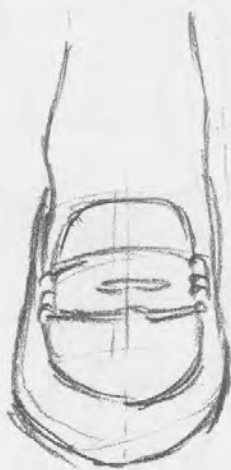
①根据脚部的结构，确定脚部轮廓。

②绘制出脚部的厚度。

③根据脚背的曲线画出鞋子上端的线条。

④画出鞋面。

⑤修饰鞋面的细节。

⑥完成鞋面的绘制。

⑦绘制出鞋子整体的形状。

⑧画出鞋底，然后添加上明暗就完成了。

画鞋子的时候需要抓住的关键点

● 抓住整体的形状

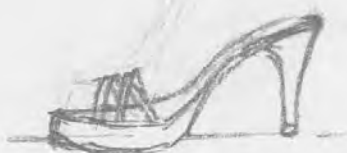
木屐。用脚趾缝夹住木屐带，这是最简单的一种鞋子。

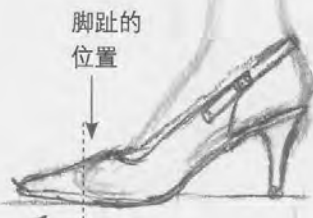
后跟略厚的木屐。

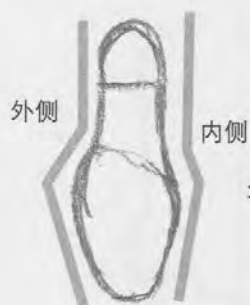
旅游鞋。绘制的时候，可以将其看作是后跟略厚的木屐，只不过它把脚全部包住了。

靴子

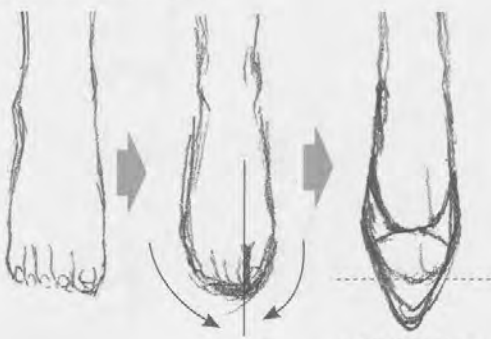
单鞋。没有完全把脚包住，并且有鞋跟。

凉鞋（露后跟）。脚趾全部被包裹住，但脚面和脚后跟都露在外面，后面用带子固定。

凉鞋（细跟）。在平底鞋上加上带子和鞋跟。

凉鞋（坡跟）。增大了鞋底与地面的接触面积。

脚趾并不总是顶到鞋子的最顶端。

● 把握鞋子的轮廓

画的时候注意外侧和内侧线条的区别。

外侧的曲线比内侧的圆一些。

● 尖头鞋会使脚趾变形

鞋尖会比实际的脚尖长。

● 有后跟的鞋子从半侧面看时鞋底呈阶梯状

普通平底鞋的鞋底

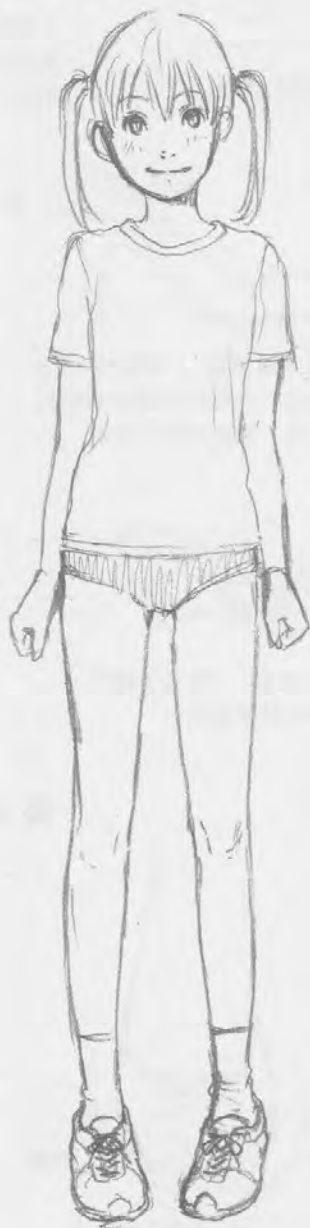
高跟鞋的鞋底

脚和鞋子的基本形状是椭圆形。

表现不同角色的代表性鞋子

后跟的高度及鞋型可以反映出其是否方便运动以及整体的风格。

比较文雅的休闲鞋
文静的大家闺秀

体操服 + 黑色小短裤
女高中生

萝莉风格的可爱少女

单鞋

旅游鞋

萝莉风格的鞋子

短裤和靴子的搭配展现
出一个活泼的少女

穿和服的姐姐

看起来像家庭
教师的姐姐

这是
漫画

细高跟鞋

休闲单鞋

画时注意包裹脚面部分的长度以及高度。

约1/4

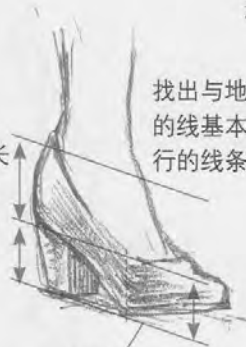
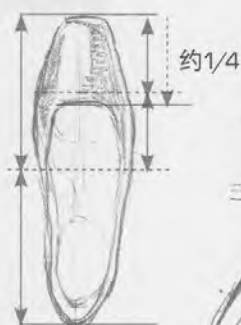
包裹脚面部分的高度与鞋跟的高度基本相同。

稍长一点

地面的线

找出与地面的线基本平行的线条。

少许长一点

地面的线

搭配体操服的运动鞋

以鞋跟的高度为基准，把握脚尖部分的厚度。

1/2

脚尖部分

鞋带的结

1/2

用曲线体现脚部的立体感。

萝莉风格的鞋子

其特征是圆鞋头、厚鞋底和粗高跟。

有固定搭扣

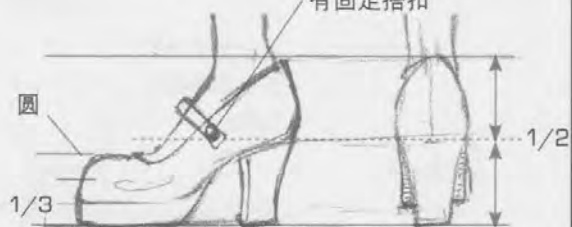
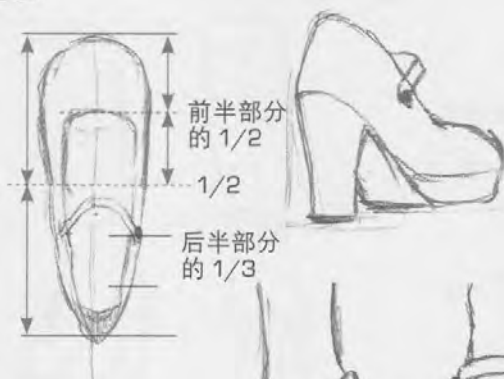
前半部分的 1/2

1/2

后半部分的 1/3

圆

1/3

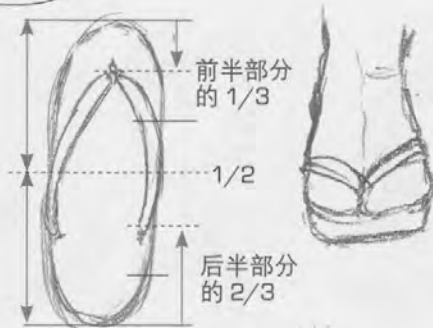
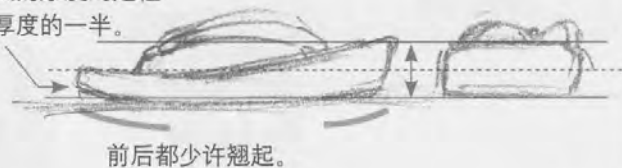
1/2

鞋头高度的 1/3 是鞋底的厚度。

搭配和服的木屐

木屐带的位置不能太靠前也不能太靠后，画的时候要注意平衡。

前半部分的 1/3

1/2

后半部分的 2/3

鞋头的厚度约是鞋跟厚度的一半。

前后都少许翘起。

鞋跟翘起。

活泼风格的靴子

注意脚部的平衡感。根据装饰扣的位置与脚踝的关系，以设计线的位置为基准来画。

从正侧面来看，这是装饰线条的起点。

装饰扣

脚踝

脚部

鞋头厚度的基准

1/2

1/4

1/2

设计线

Q 版人物的脚部也不能忽略。

后记

"小林啊，挺帅的衣服怎么你画出来就不是味儿了呢？"

当我还是漫画家助手的时候，老师曾这样评价过我画的东西。

这是为什么呢?

现在我终于明白了。因为我当时觉得画服装没有什么意思，对服装完全没有兴趣。那时候，怎样才能尽快成为一名漫画家对我来说才是最重要的。

那时候的我心浮气躁，已经完全背离了为读者表现角色这一立场。

讲述故事的是角色。要想让读者读你的故事，就要塑造好角色。因此，角色才是漫画的生命。

但当时的我完全不明白这个道理，只觉得画服装很无聊，画起来很麻烦。

在这种情况下，连自己都不喜爱自己的角色，更别提考虑读者的感受了。这种自以为是的想法现在回想起来，真是让人难为情。

认真地绘制服装，这其实也是热爱自己笔下角色的表现。

这种热爱也会传达给看自己漫画的读者，让他们也爱上你笔下的角色。

这种重视读者的心态，也就是漫画家对读者们的诚意。

从一开始就对服装很感兴趣的人，比对服装没兴趣的人要幸运很多。

服装的术语、局部的名称、把自己的设想转化成语言，这些都是我当时最讨厌的。

尽管很讨厌，但是在不断接触袖子、袖缝等的过程中，我也慢慢地认识了服装，然后在绘制服装的过程中逐渐感受到了乐趣。

服装竟然可以对角色的塑造产生这么大的影响！

感受到这一点后的惊奇和喜悦真是不可思议。在之后的绘画生涯中，服装一直不断地带给我新鲜与感动。

希望本书能够使不喜欢画服装的人获得一些启发。

Go office　林　晃

图书在版编目（CIP）数据

林晃和角丸圆讲漫画服饰造型 /（日）林晃，（日）角丸圆编著；德米特莉译. —北京：中国青年出版社，2010.12
（日本漫画大师讲座；2）
ISBN 978-7-5006-9634-6
I. ①林… II. ①林…②角…③德… III. ①漫画—技法（美术） IV. ① J218.2
中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第215900号

责任编辑：唐丽丽　庞倩倩　白　峥
封面设计：唐　棣

书　　名：**日本漫画大师讲座❷林晃和角丸圆讲漫画服饰造型**
编　　著：（日）林晃　角丸圆

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司
开　　本：787 x 1092　1/16
印　　张：12
版　　次：2010年12月北京第1版
印　　次：2010年12月第1次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5006-9634-6
定　　价：37.00元

责任编辑 / 唐丽丽
庞倩倩
白 峥
封面设计 / 唐 棣

日本漫画大师讲座 2.

林晃 X 角丸圆

在“漫长”的漫画学习道路上，无论你是初学者还是业内高手，本书都可以配合读者自身的程度进行指导，且可以反复学习使用。本书收录了1000余幅图例，不仅可以使读者深入了解绘制美少女服装造型的技法关键点，还能直观感受到漫画大师的“绘制现场”。

本书是林晃先生和角丸圆先生精心编著的漫画技法完美教程，书中通过生动而精致的图例讲述服饰造型的知识点，并辅以简明扼要的图注，将绘制美少女服装最实用、最根本的技巧直观表现出来。这些看似简单的讲解包含了作者多年的绘画经验和大量的创作心得，是作者的呕心沥血之作。相信本书能够为广大动漫爱好者指点出正确的绘画学习之路。

史上最专业的漫画服饰造型技法讲解！
学习本书，你可以成为漫画角色的服装设计师！

- 日本Amazon网络书店读者好评4.5颗星
- 讲解美少女服装造型漫画技法的“终极版”
- 从认识人体开始了解服装，迅速掌握服饰表现技巧
- 无论你的画风如何，都可以提升美少女服装造型的绘制实力

特别收录：专业人士在设计角色时的现场笔记

上架建议：动漫——卡漫技法

刮开涂层将16位防伪密码发短信至106695881280
短信查询立辨真伪
短信发送以当地资费为准接收免费
详情请查询中国扫黄打非网www.shdf.gov.cn
更多图书信息请登陆www.21books.com

明码 1124 2302 9947 6811
密码

ISBN 978-7-5006-9634-6

定价：37.00 元